次世代

专辑 VOL.1

NEXT GEN SPECIAL

巫师3 狂猎
THE
WITCHER®
WILD HUNT

次世代 专辑 VOL.1
NEXT GEN SPECIAL
专为次世代主机玩家打造的专门志

CONTENTS

责任编辑：方文聪
封面设计：anubis

特别策划

2 夺宝奇兵的继承者们
15 原力的消亡与觉醒
——《星球大战》次世代六年征程

独占强作

20 光环 士官长合集
71 教团1886
85 猎天使魔女2

跨界特攻

107 真·三国无双7 帝国
117 进化
133 泯灭之光
156 生化危机HD 重制版

成就奖杯堂

178 万圣节大作战2
181 永不孤单
183 驾驶俱乐部
185 黑道圣徒Ⅳ 高清连任版
192 黑道圣徒 冲出地狱

DLC 补完计划

197 使命召唤 先进战争

软硬兼施

201 2015年春季购机指南
205 次世代主机大容量
解决方案

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《次世代专辑》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《次世代专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《次世代专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《次世代专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《次世代专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《次世代专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《次世代专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn

文 清国清城 编 稀饭 美编 anubis

夺宝奇兵的继承者们

属于印第安纳·琼斯的传奇开始于 1981 年，这位由正当盛年的哈里森·福特扮演的传奇英雄融合了探险者的特质和学者的睿智，还有着过人的身手和无与伦比的勇气。

随着以其为主角的电影《夺宝奇兵》(Raiders of the Lost Ark)上演，这部由大导演乔治·卢卡斯和史蒂芬·斯皮尔伯格合作拍摄的作品也成为了传世的经典，其中的众多要素直到今天仍然在无数娱乐作品当中被用作致敬的桥段，也启迪了无数的后来者，让《盗墓迷城》、《国家宝藏》甚至是电影版的《古墓丽影》得以诞生。

而在游戏领域，传承了这一精神的巨作系列有两个。

其中之一是知名度远超出游戏领域并有着悠长品牌历史的《古墓丽影》，自从第一作登场以来，女主角劳拉作为电子游戏领域最为著名的女英雄，在玩家群体当中风靡了接近 30 年，魅力仍然经久不衰。

另外一个则是在本世代异军突起的有力挑战者《未知海域》，2007 年诞生以来，已经成为了索尼主机 PS3 上无可争议的王牌作品系列，作为故事主角的德雷克，也已经是新一代人心目中无可争议的冒险家代言词。

属于印第安纳·琼斯的传承，在游戏领域当中靠着这两者开枝散叶，庞大的古代遗迹，被深藏并带有神秘力量的宝物，穷凶极恶的守护者和不怀好意的恶势力，还有惊险刺激的大场面都被一一还原。

随着游戏领域进入到新的世代，两者之间也走上了各自不同的道路，重启的《古墓丽影》抛弃了古典的关卡制表现方式，用令人眼前一亮的沙箱式开放世界来营造出了不一样的冒险体验。而《未知海域》则在强调剧情冲击力和场面塑造的电影化表现道路上渐行渐远，成为了在画面水准与游戏体验上都有着高品质并保持着完美平衡的顶级佳作。

但是在这次世代主机已经渡过了初生时的青涩，即将进入成熟期的 2015 年，两个有着探险者血脉的顶级作品却即将要展开一场巅峰对决。

承载着展现 PS4 强大性能并再一次证明顽皮狗高水平游戏制作艺术的重任，《未知海域 4》将作为独占大作再一次于索尼的新世代主机上登场。但令人意外的是，原本作为跨平台作品活跃于游戏界的《古墓丽影》却和微软签订了合议，系列的最新作《古墓丽影 崛起》将作为限时独占作品，率先登陆另一台次世代主机 XOne。两大探险作品在游戏界相安无事多年后，终于要以次世代主机为舞台，展开一场精彩的隔空竞技。

到底是重生并逐渐走上了探险者之路的劳拉能够彻底震撼玩家们的灵魂，还是老辣但面临人生十字路口的德雷克能够俘虏玩家们的心？看完后文的两部开发实录，相信各位读者心中，都会得出各自的答案。

[古墓丽影 崛起]

极寒之地的永生之谜

经过邪马台事件后，劳拉·克劳馥从一个富家少女成长为了真正的冒险家。现在，家族遗传的寻宝基因开始觉醒，这次她要踏上寻找永生之谜的冒险，进入地球上最寒冷的地方……

世界上最神秘的不解之谜，总是隐藏在地球最偏远、最凶险的地方。也只有像劳拉·克劳馥这种天生的冒险家才能找到。劳拉的上一次冒险让她具备了适应各种危机的能力。而这一次，她不再处于被动，而是主动到世界各地冒险，让自己的生命悬于一线。在被遗忘的世界最边缘，她将遭遇一个神秘的部落。与这次的行程相比，过去所有的遭遇都只是热身，劳拉将开始她第一次真正的盗墓远征。

劳拉的重生

2008 年《古墓丽影 地下世界》发售后，水晶动力工作室召开了全员会议，他们要将已经陷入困境的“《古墓丽影》系列”进行改造。经过讨论，他们发现设计变更已经不够了，《古墓丽影》需要的是一次彻底的改头换面。在这次将系列推翻重来的改造中，他们尝试过把《古墓丽影》变成一个恐怖游戏，也尝试过用《旺达与巨像》那样的马背战斗，甚至打算给劳拉配一只猴子当伙伴，但最后还是决定将风格定位为更加残酷的生存故事。

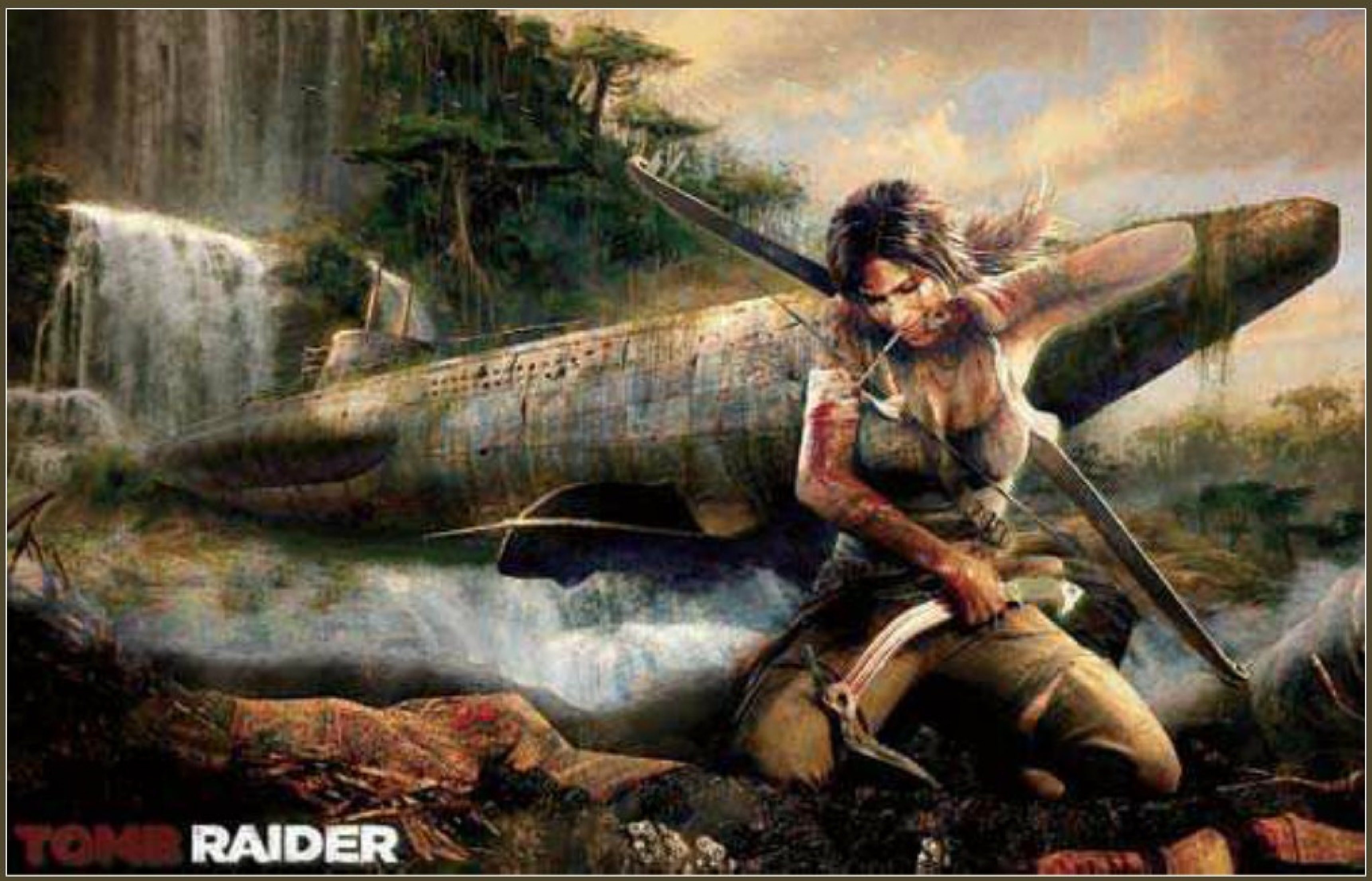
劳拉变成了一个年轻的考古学家，在一次出海考察中，因遭遇暴风雨造成的轮船损毁，漂到了一座神秘的岛屿，而这座岛正是日本附近的邪马台，位于气候恶劣的“龙之三角”地区，在历史上就有许多神秘的传说。

“这个项目绝对是一次赌博，”系列创意总监诺亚·休（Noah Hughes）说。“在预开发阶段，我对大家的热情投入感到吃惊，虽然当时我们都不知道该怎么做。我们有游戏史上知名度最高的品牌，而大家想要看到的是崭新的、更现代的面貌。做这个压力真的很大，大家都不知道最后结果怎样。”

2013 年《古墓丽影》发售后，获得了业界的一致好评，具有感染力的角色塑造、媲美《未知海域》的桥段设计、具有 RPG 般成长性的游戏玩法……《古墓丽影》实现了真正的复兴。迄今该作总出货量已经超过 700 万套。

为了《古墓丽影》的成功，开发团队竭尽全力，不少开发团队成员每天工作时间长达 18 个小时，这样的工作状态持续了将近一年。为了做出业界最顶尖的游戏，这些开发者牺牲了自己的个人生活，疏远了朋友和家人。而现在，他们将再次经历这样一个高强度的开发过程。

▲2013年的《古墓丽影》为劳拉吹响了回归的号角。



▲荒岛求生的主题在重启之作公布之始就吸引了大批玩家的关注。

双团队，双版本

在 Square Enix 宣布《古墓丽影 崛起》将同时推出 Xbox One 和 X360 版时，玩家们可能都很惊讶。在一线 3A 大作全面走向次世代时，水晶动力却竟然继续保持跨世代战略，这是否会影响到次世代版的画面表现力?

水晶动力表示，他们一直是全力在制作 XOne 版本，将会充分挖掘 XOne 的潜力。X360 相当于是一个移植版，由 Nixxes Software 开发。水晶动力西部工作室主管 Darrell Gallagher 说："我们会全心全意制作 Xbox One 版本的《崛起》，甚至根本都不会去考虑 X360 版。不过 X360 这个主机还是很强的，有几千万玩家还在玩，所以我们找 Nixxes 做了一个 X360 版的 DEMO，他们做出来的效果让我们大吃一惊。不过这款游戏的存在不会影响我们做的 XOne 版本。"

由此看来，本质上《古墓丽影 崛起》还是一款完全为次世代主机 XOne 开发的作品，而对于那些尚未迈入新世代的玩家来说，X360 版则为他们提供了一个一窥次世代游戏魅力的途径，说不定他们就会以此为契机，购入 XOne。

▲在XOne版本当中，玩家们必然会被专为次世代而打造的绚丽画面所震撼。

西伯利亚的隐形都市

邪马台的经历给劳拉留下了无法磨灭的伤痕——无论在精神还是肉体上都是如此。在新作中，她的人物建模将会保留前作战斗所留下的伤痕。但对于劳拉来说，心理上的创伤才是更痛苦的。在去年 E3 展微软展前发布会上首次公布的《古墓丽影 崛起》中，劳拉在心理治疗师的躺椅上惊醒，这一幕不一定会在实际游戏中出现，但它表明了劳拉在本作中的心理状态。邪马台的恐怖经历仍然会在噩梦中困扰劳拉，为了生存以及保护重要的人，她在这一战中杀人无数。这样的经历注定她已无法回归到正常的人类社会。

"大家都觉得她疯了，"休说，"当你冒险归来后和正常人谈论长生不老以及拜日邪教，这确实令人难以接受。劳拉于是感觉自己无法融入到现实世界了。她的下一次远征也是为了治疗自己经历的创伤，寻求内心的平静，寻找其所见所闻是真实存在的证据。"

在邪马台，劳拉看到了毕生难忘的不死之魂，她已经生存了几个世纪。虽然这段经历很恐怖，但从邪马台归来后，劳拉认为如此惊人的发现应该再深入研究探索。她花了一年时间研究传说中的不老神话，她要找到有力的证明。不久她发现了隐形都市 Kitezh 的传说。

传说在 13 世纪初，弗拉基米尔大太子在俄罗斯冰原深处建造了一座灯火辉煌的城市。几十年后，蒙古大军入侵，当军队兵临城下时，发现该城竟然没有任何形式的防御工事，Kitezh 的市民们都在街头静静地向苍天祈祷救赎。当蒙古大军正要杀入城中之时，整座城市竟沉入了湖底，所有的财宝与秘密从此被冰封其中。后世传说只有心灵纯洁的人才能找到通往 Kitezh 之路。

■劳拉的冒险仍然是从她对于古籍的研究中展开。

在本作开发初期，水晶动力大量查阅神话传说资料，寻找还没有被用烂的传说题材。故事背景将会决定整个游戏的基调乃至玩法，将背景设定在西伯利亚，就意味着游戏玩法将深度围绕冰雪世界，开发团队需要为此而专门研发与山脉、雪有关的技术。而如果背景设定在非洲丛林，需要的技术会完全不同。

无论如何，这个地点必须与邪马台有着完全不同的风格，这样才能给玩家以新鲜感。西伯利亚的冰雪世界正好能与岛屿环境形成鲜明反差。此外在故事上也要能与前作完美衔接。在前作中，劳拉遇到了不老之魂，因此新作的故事背景也锁定不老之谜。从邪马台归来后，不老之谜成为劳拉心中挥之不去的谜团，她的性格决定了一定要找到答案才会罢休，这一切将本作的背景故事引向了 Kitezh 的传说。

Kitezh 的故事基于俄罗的一个古老传说,时间可以追溯到 13 世纪。实际上传说中是有两个城市：Maly Kitezh 和 Bolshoy Kitezh，前者是小城后者是大城。根据描述其地点应该是在俄罗斯 Svetloyar 湖一带。据说该城充满壮观的建筑奇迹，以及超越同时代的科技。相比其他世界著名的神话传说，Kitezh 的传说确实在游戏中十分罕见，也因此更令人感兴趣。

■在概念原画当中，劳拉似乎身处一座被冰封的建筑内部。

劳拉人设概念图

美术总监Brenoch Adams在提起劳拉的人物设定时曾如此说道："在《古墓丽影 崛起》中，劳拉的人设与前作一样继续使用了天然的材料，以及土黄色的基调，以保持前作定下来的风格。每一块布料的设计与装备都诉说了她的故事，所以每个方面都必须反映她和她周围的环境。劳拉的外套不是为她度身定制的，所以她要适应布料，打一些结，叠加一些原料。背心被改成了更灵活的racerback款式，便于运动和攀爬。她的裤子也经过了修改以提高灵活性。劳拉的反曲弓是由高密度木材做的，箭筒是皮革与高弹性的生皮做的。皮革与铜做的枪套紧紧地贴在她的大腿上。捡到的匕首既是近战的武器，又是冒险中的多功能工具。劳拉的外表也会继续进化，不过核心的方面会保持不变，以反映她的盗墓者身分。"

▲劳拉的服装保持了前作的整体风格，又对应本作的环境而加入了变化。

雪崩

冰冷的寒风在白茫茫的雪山顶上呼啸，劳拉·克劳馥在没膝深的大雪中艰难跋涉。经过一年多的计划，她终于来到了西伯利亚冰天雪地的世界。在她的身旁站着约拿·迈亚瓦（Jonah Maiava），他就是前作中Endurance号上的厨子。约拿是那场灾难中的幸存者之一，因此对劳拉非常信任——即使她打算又一次带他身处巨大的危险之中。

这次冒险与上次相比好就好在有备而来，劳拉不用再像上次那样将临时找到的物资作为自己的求生工具，因为她在出发时已经带上了充分的装备。当他们走到一座山峰前，劳拉拿出了两把登山斧，开始在近乎垂直的崖壁上攀登。突然脚下的冰块掉落，劳拉自由落体式下跌，好在她已经与约拿用绳索绑紧，便迅速将绳索固定在另一层冰面上，一番摆荡之后，劳拉又紧紧攀附到了崖面上。

约拿率先爬到了山顶，他忍不住惊呼："劳拉，快来看呐！"

劳拉的冰刀凿到了山顶的冰壁上，她爬上峰顶，壮丽的群峰在眼前一览无余。在最远处的山脚下，似乎有一座闪闪发光的城市。

突然天空中电闪雷鸣，一波不祥的黑云席卷而至，邪风骤起。

▲劳拉在攀爬冰壁过程中遇险的情景。

"暴风雪要来了，我们最多只有两个小时了，"约拿大声呼喊道。

劳拉并不担心，距离答案越来越近了。然而等待他们的不止是狂风与寒冷，当他们下山走向遗迹的路上，整座山颤抖了起来，仿佛山石都要碎成两半。雪崩！雪的巨浪以摧枯拉朽之势向劳拉和约拿奔袭而至。

■看起来粗犷壮实的约拿其实温柔细腻，用他自己的方式关照着劳拉，并愿意与她一同出生入死。

在这电光火石之间，劳拉跳了起来，跃向了旁边的一个冰缝，接着爬过一条吱嘎作响的木道。在这混乱之中，劳拉与约拿走失了。她也无暇返回，只能纵身跃出吞噬一切的大雪。穿过前方一架旧飞机的残骸，用一条废弃的缆绳滑到一座大峡谷上方。她在与雪赛跑，结果还是跑输了。

滚滚向前的大雪将劳拉卷入其中，袭向了悬崖边缘。幸运的是劳拉已经躲过了雪崩刚开始的那致命一击，这最后的一下冲击早已力道大减，劳拉总算没有被完全活埋。

劳拉中雪中挖了出来，这时身上带的无线电响了起来，劳拉听到了约拿扭曲的声音从劈啪作响的电波中传来。

"约拿，听到请回复，"劳拉说。"别试图找我了，下面让我自己来吧。"

危机四伏

劳拉的雪崩逃亡场面是本作的一个比较典型的桥段，水晶动力工作室将会在本作中加入大量这种充满视觉冲击力的桥段。随着劳拉深入到西伯利亚冰原深处，她将面临更加凶险的境地。暴风雪往往是瞬息而至，令人猝不及防。在森林中更是有许多饥饿的野狼以及凶猛的雪地猛兽。水晶动力将《古墓丽影崛起》的世界描述成一个充满敌意而又令人畏惧的角色——场景本身就是劳拉最大的敌人。

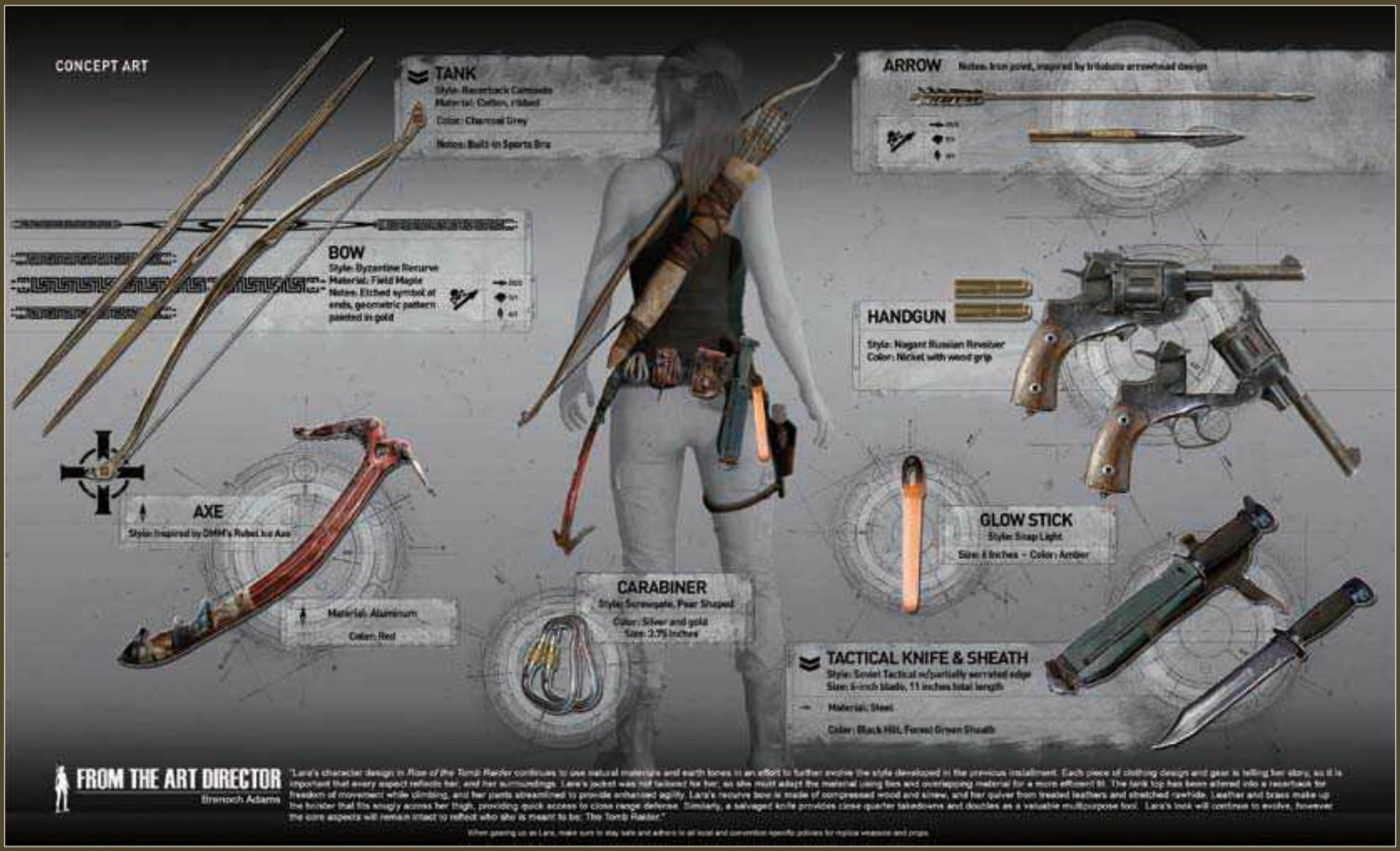
“我们的目标是将她所遭遇的危险进一步提高，”休说。“劳拉在前作中学到了很多，但也还没到无所畏惧的程度，因此很难在无数敌人的围攻中全身而退。她的每一次危险遭遇都是在生死边缘徘徊，所以我们要紧抓人性化这一点，展现劳拉不断经历的挑战。对我们来说很重要的一点是要在各种时刻表现劳拉对自己的身分、自己的方向以及是否能活着回来的迷茫。”

劳拉毕竟已经经历过极限条件，生存技能已经大大提高，更懂得如何利用环境。本作采用了强化版的装备打造系统。在 2013 年的《古墓丽影》中，劳拉可以收集各种零部件，用于升级武器。而在本作中，水晶动力大幅改良了该系统。劳拉在本作中能够收集种类更多的资源，比如植物、矿物、金属、布料以及各种古董，用这些材料可以创造出新工具和武器。比如劳拉可以将她的登山斧改造成钩锁，抛向悬崖对面，前往原本无法到达的区域。用布料和草药的组合，可以给劳拉的伤口包扎，恢复 HP。其他素材还可以用来制作毒药弹、建造陷阱，甚至制作燃烧瓶和手榴弹。

与前作一样，劳拉的武器是可以升级的，而且本作可以选择的武器种类更多。比如劳拉可以制作多种有着不同属性的弓箭。复合型弓箭比传统长弓的力道强劲的多，但是劳拉每次拉弓的力度也要更大，意味着射速会更慢。进一步来说，有一些武器升级原材料适用于同类型的所有武器，而有些原材料只能用于特定武器。

只要有原材料，武器打造非常容易，但是收集原材料是十分困难的。多变的恶劣气候是最大的挑战，在暴风雪中，有些动物会躲进山洞，有些动物只有在一天的特定时间才会出没。比如某种武器升级必须要得到头狼的皮，但是这种狼只有夜间会在峡谷出没。所以说，天气以及环境对本作的玩法有很大影响。这也适用于战斗，敌人的视野以及听力范围会受到雾、雨等天气条件的影响。

在劳拉从场景中收集原材料改造工具的同时，她还要在战斗中善于利用周围环境。在这冰原里不只有狼和熊，人类才是最危险的对手。



▲劳拉身上的基本装备比起孤岛求生时期要更为齐全。

□哪怕有着万全准备，险恶的环境仍然在时常挑战着劳拉的极限。

■从泄露的截图看来，劳拉也会到访温暖的地区。

另一个地点？

过去的“《古墓丽影》系列”冒险足迹遍布全球，而在 2013 版中，劳拉由始至终都在同一个岛上。很多玩家对此颇有抱怨，因此在续作中水晶动力保证至少会有分布在世界两个不同地区的主要场所。西伯利亚之外的另一个地点究竟是哪里？目前水晶动力还不愿透露。可以肯定的是场景的多样性会比前作丰富得多。除了雪地外，目前简短披露的场景还有茂密的森林、水底洞穴甚至沙漠地形。

神秘组织

试图寻找 Kitezh 隐形都市的不止是劳拉。在游戏中的某个时刻，当劳拉爬到山顶上，会看到前方有一座冷战时期留下来的军事设施，其大部分已被自然吞噬。在前作中劳拉也会发现类似的场所，起到了栖息地的作用，而本作中这种场所要大两三倍。这种地区有大量探索的机会，包括进行战斗的计划、需要收集的秘密和补给品。

在劳拉走向军事设施的途中，一架直升飞机从头顶上飞过，机身上写着“Trinity”。在过去一年的研究中，劳拉经常看到这个名字。在阴谋论者的研究报告中，Trinity 这个名字多次出现，与劳拉索要探寻的很多秘密都存在千丝万缕的关联。

《古墓丽影》的铁杆粉丝对于 Trinity 这个名字可能也不会陌生。水晶动力在前作中已经留下了该组织的线索。该作中的一些秘密 GPS 文件都指向了这么一个神秘组织，他们早在二战初期就向邪马台岛派出了特工。劳拉不知道该组织来西伯利亚究竟是做什么，如果他们也是为寻找 Kitezh 而来，似乎免不了会与劳拉有一场恶战。

■紧张激烈的战斗自然也不会在本作当中缺席。

在冷战设施附近，劳拉发现几个 Trinity 士兵正在研究地图。劳拉要想办法穿过他们的营地，好在这次的行动自由度更高，劳拉可以爬树、躲在草丛里，或者从水路绕过。虽然这些在前作也都可以做到，不过本作给玩家自由发挥的空间更大。“战斗方面我们的目标是让玩家有更多的机会用自己的方法作战，在战斗之前的阶段，也就是劳拉被发现之前，有更多的玩法。主要并不是让劳拉躲过所有人，而是可以占据有利位置以获得先手。”

劳拉悄无声息地潜入水中，从水路穿过大坝，来到守卫的附近，然后像蛇一样迅速将敌人拖入水中，用弓将其勒断气，然后将尸体沉入水中。接着劳拉沿着草丛潜入敌人营地外围，通过无线电将敌人引诱到篝火附近，再引爆附近的油桶。

休表示，在本作中如果太早被敌人发现就很容易输。制作组的目的是让玩家时刻处于压力之中，不能让玩家觉得主导了局面。战斗一旦开始就很难逃脱，不过混乱的局面也有利于杀敌。你可以制造爆炸引开敌人，然后偷得片刻进行治疗。“一旦被发现，你就身处在高压锅里了。”休说。此外玩家也可以利用场景中一些废弃的物品杀敌，这让人想到顽皮狗的《最后生还者》。

■深入冰天雪地，劳拉却会发现敌人的秘密基地所在。

盗墓者

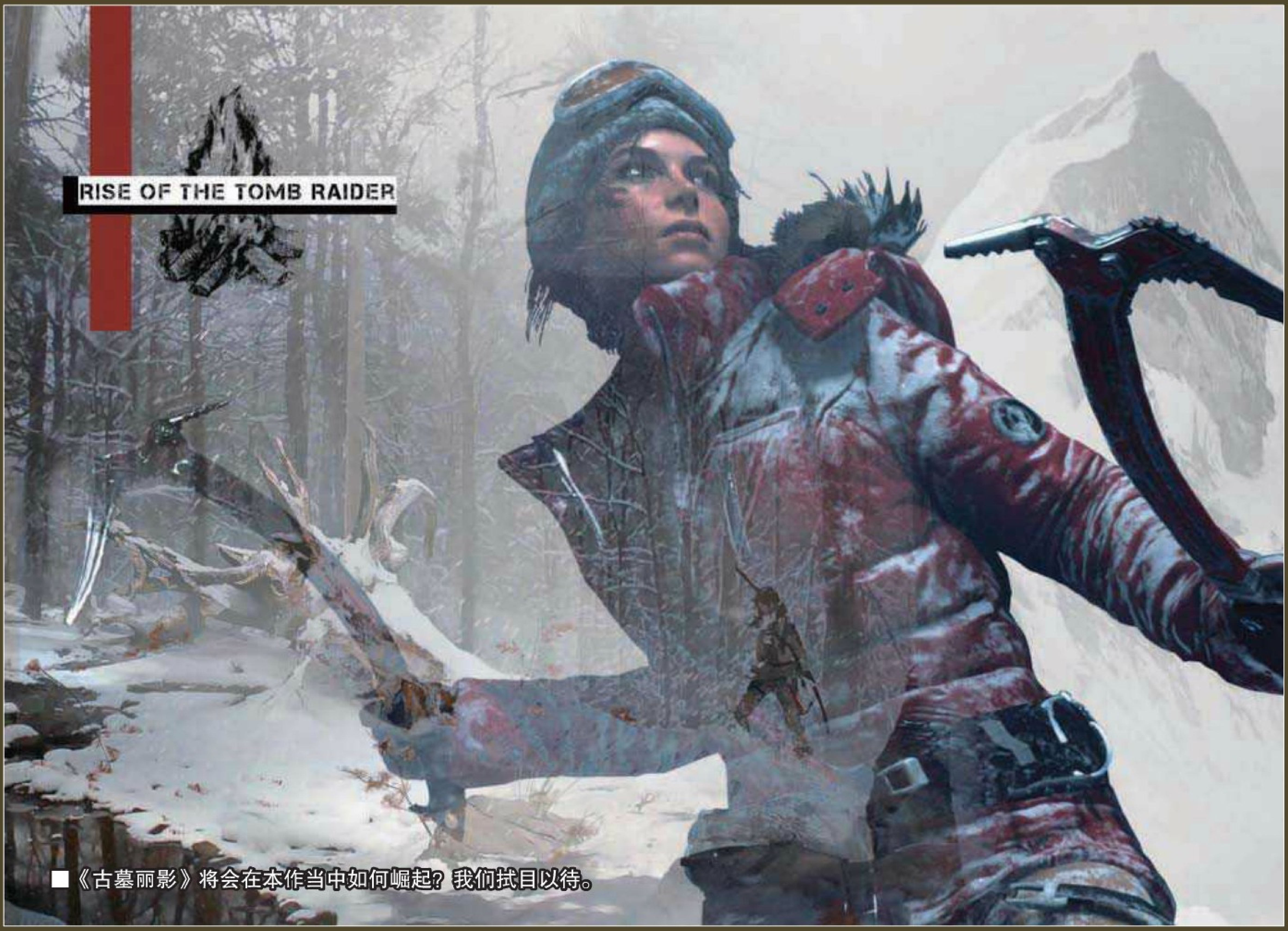
“很多游戏系列第一作就提出了激动人心的新玩法，但是一般都要到续作推出才将潜力完全发挥，从《未知海域 2》到《刺客信条 Ⅱ》都是如此。”休说。“我们团队的目标也是在这款续作中战胜自己。”

2013 版《古墓丽影》提高了玩家的期待值，水晶动力现在承受着更大的压力。不过看起来他们已经走到了正轨上。《古墓丽影 崛起》火爆的桥段，凶险的场景，资源丰富的生态系统，以及刺激的游击战，都将把前作定下来的玩法提升到全新的高度。

劳拉曾立志成为考古学家，现在她发现考古不止是在废墟里寻找古董，而更多的是寻找人类失落的秘密。她已经整装待发，将会深入世界最神秘的角落，寻找被时间所掩埋的秘密。

她不再是一个幸存者。

她是盗墓者劳拉。



■《古墓丽影》将会在本作当中如何崛起？我们拭目以待。

[未知海域4 贼途末路]
所有的宝藏都要付出代价!

最危险的敌人是——自己!

内森·德雷克是一个永远的刺激寻求者，他无法抵挡冒险的诱惑。每一次冒险都是在生死边缘徘徊，每一次他都能奇迹般的生还。对他来说，寻宝的过程比宝物本身更令人上瘾，他已经离不开那种肾上腺素迸发的感觉。

在之前的《未知海域》三部曲中，德雷克在冒险的渴望以及与女友艾琳娜的关系之间挣扎。在《未知海域3》的最后，他似乎放下了一切，戴回了结婚戒指，选择了艾琳娜。那么是什么吸引德雷克再次踏上寻宝生涯，迎接无尽的风险？这次似乎是因为失踪已久的兄弟归来。

其实比起游戏的故事，玩家更关注的应该是顽皮狗的技术。首次登陆次世代主机的《未知海域》，能够将动作冒险游戏的画面提升到怎样的高度？顽皮狗将“《未知海域》系列”和《最后生还者》中积累的技术进行了又一次的升华，在《未知海域4》中将为玩家展现一个令人叹为观止的神秘世界。准备好迎接德雷克最凶险的一次冒险吧！这次他将面对敌人、家人、凶险的环境，以及他最危险的敌人：自己。

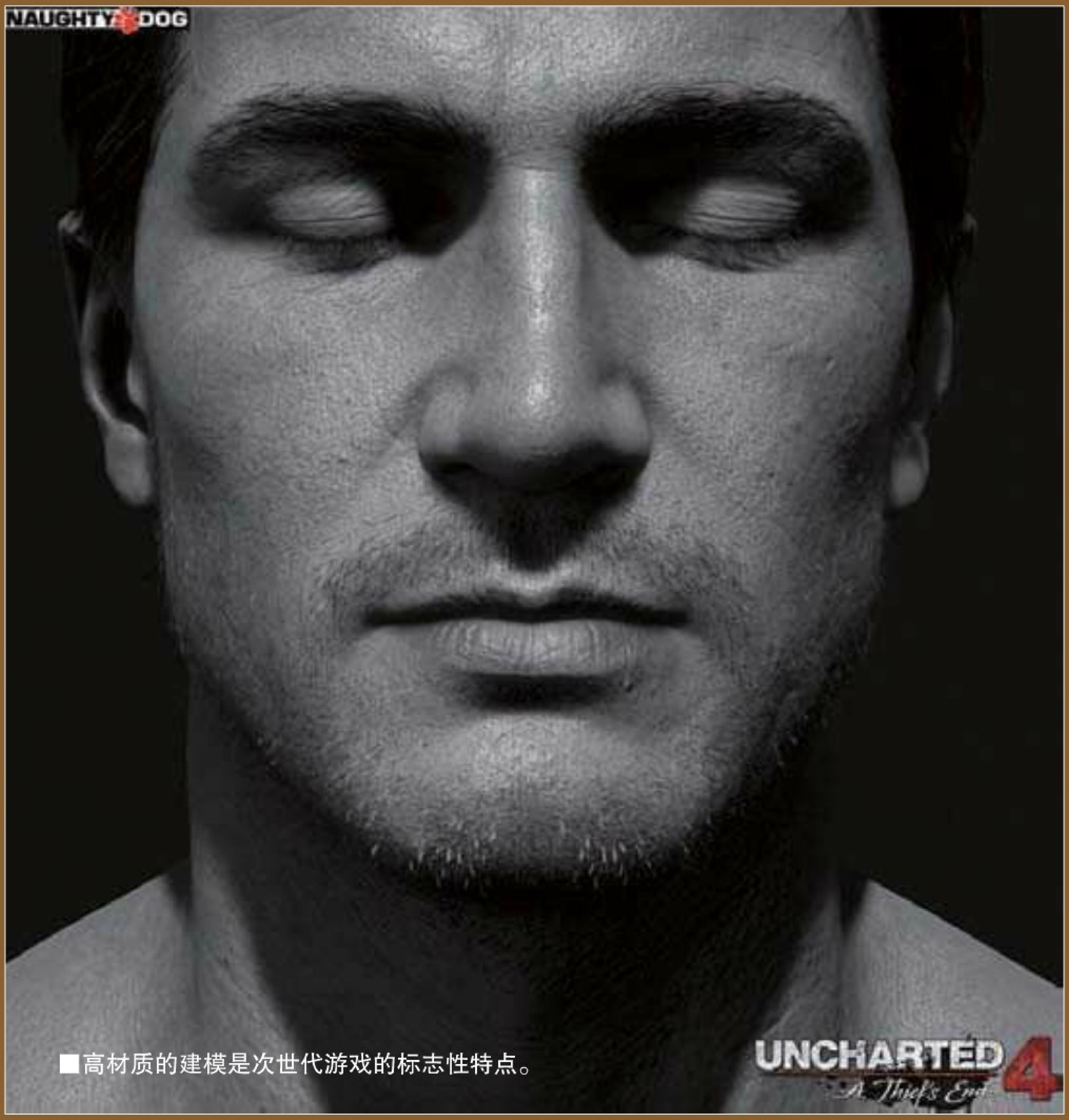
有备而来

自从顽皮狗开始开发《未知海域》至今，已经过去了 10 年。第一作《德雷克的宝藏》在 2007 年发售时，为 PS3 树立了画面标杆，让质疑 PS3 性能的人闭上了嘴。充满乐趣的游戏性、惊险的动作场面，以及魅力十足的主角……《未知海域》重新定义了动作冒险游戏。在该系列之后，2013 年推出的《最后生还者》更是突破 PS3 性能极限，堪称上世代主机的最强画面。该作为玩家呈现了完全不同的风格：强烈的情感冲击、末世场景以及真实的游戏氛围，使其获得了无数的赞誉，斩获数百个“年度最佳游戏”大奖。

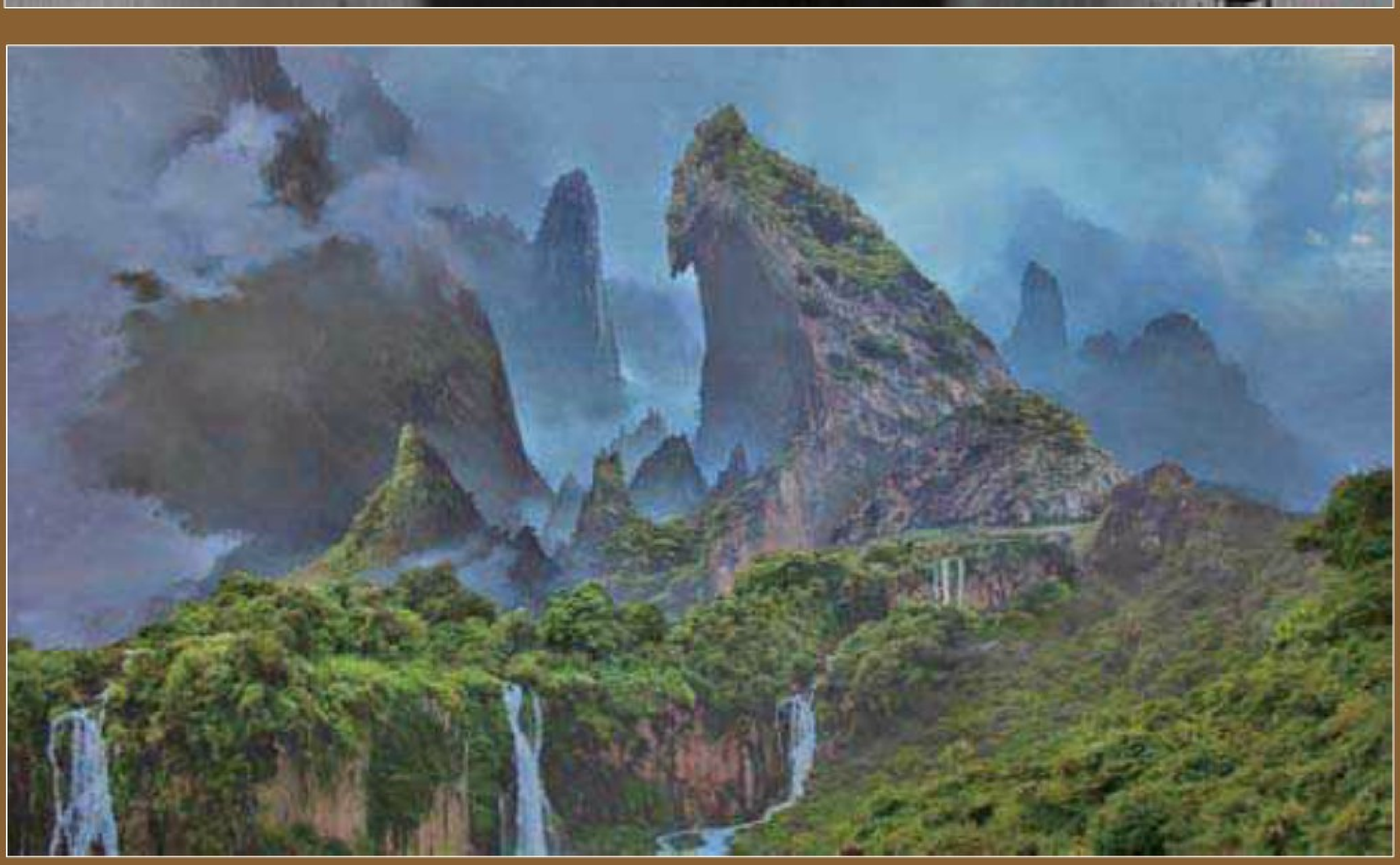
不久顽皮狗制作了 PS4 的《最后生还者》高清版，这对《未知海域 4》的开发是一次有益的尝试，在开发该作的过程中顽皮狗摸索了 PS4 的硬件特性。顽皮狗联合总裁伊万·威尔斯说：“在 PS4 上推出《最后生还者》帮了巨大的忙，这是至关重要的。我们从中学到了很多，为《未知海域 4》提供了指引。”

“所以我们现在已经能够以很成熟的形态向大家展示这么多的实际内容，”创意总监内尔·德拉克曼说。

而接下来，我们就要看看《未知海域 4》将要呈现出的形态。



■高材质的建模是次世代游戏的标志性特点。



崭新体验

顽皮狗在《未知海域 3》完成后就启动了《未知海域 4》的开发工作，先是由一个小团队制作了一些核心游戏概念与原型。不过真正投入全面开发阶段是在《最后生还者》发售后，该作的一半团队都被调到了《未知海域 4》开发组，而另一半人继续开发 DLC《离弃》。当 DLC 做完后，整个顽皮狗团队开始全力以赴投身于《未知海域 4》的开发。“经历这些阶段是很有必要的，这样有利于积累技术基础，还有一些启动开发所需的美术素材。我们花了很多时间打基础，当所有人都就位后，我们就可以快速向前奔跑了。”

建立于过去的技术基础是一方面，开发团队还要从新的思路考虑《未知海域》的未来方向。“当我们开始做《最后生还者》的时候，我们很想做更广阔的环境，让玩家有更多的选择，”德拉克曼说，“我们开发《未知海域 4》时最早讨论的就是这个。这对于《未知海域》的世界观有何意义？因为节奏的不同会导致整个游戏给人完全不同的感受。”

“《最后生还者》让我们对很多东西的进化都有了新的想法，”总监布鲁斯·斯崔利说。“所有玩家都希望能够玩到终极的《未知海域》，这里面还有很大的潜力。”

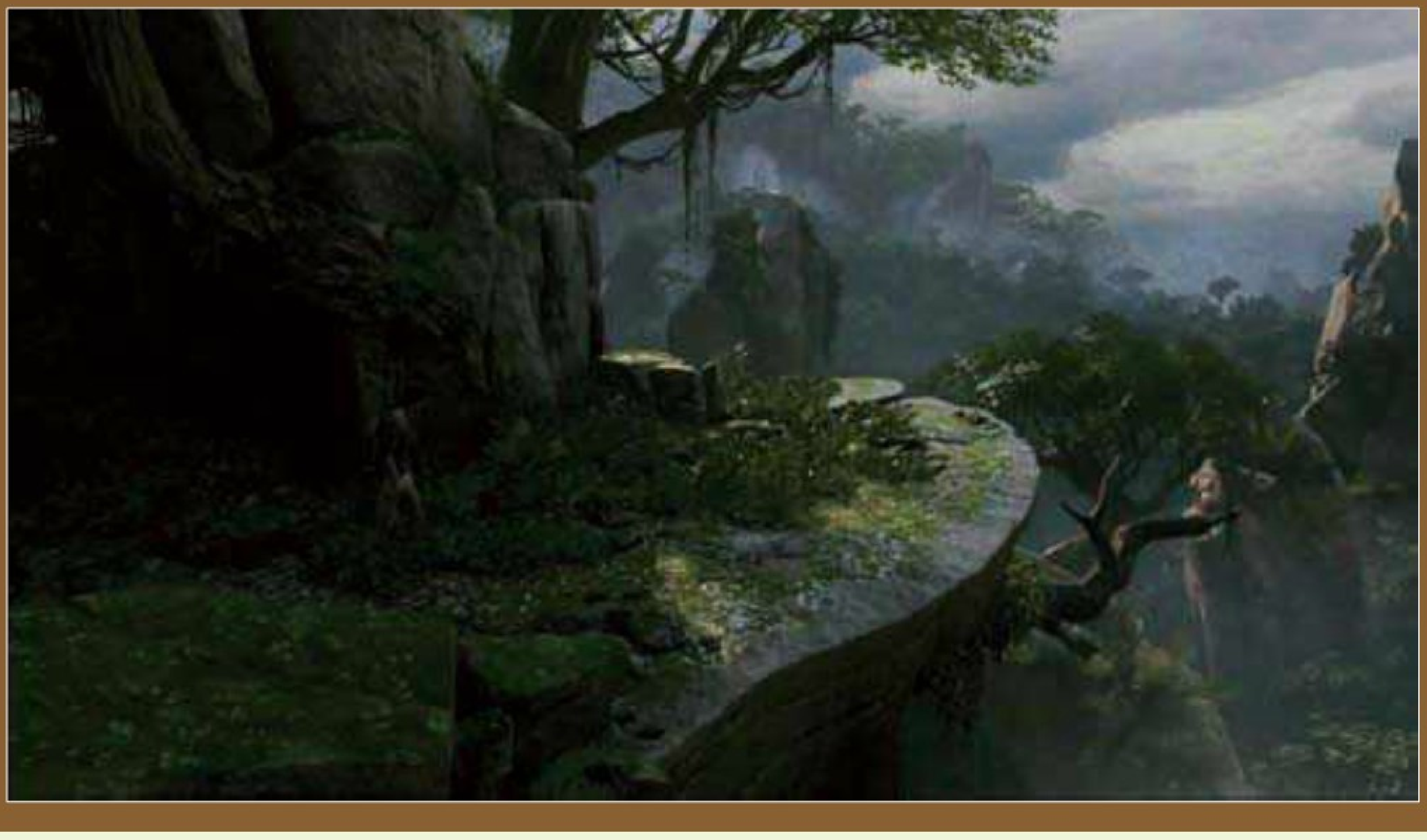
比起到处是爆炸与崩塌的《未知海域》，《最后生还者》的世界显得沉寂而宁静。斯崔利说，《未知海域》这种节奏快而又火爆的游戏，同时又有极低的上手门槛，要做到这一点，对于游戏策划的功底其实有着非常高的要求。游戏中加入每一种新的玩法，每一个新功能的加入，都可能影响到这个游戏的格局，一切都要进行不断的测试。

顽皮狗已经尝试并放弃了无数种游戏机制，一切都是为了保持游戏的节奏，给玩家更好的冒险感觉，有更强的代入感。如何在场景中移动，这是“《未知海域》系列”的一个关键。本作的原则是给玩家更大的自由，有多种探索的路线，使场景更广阔，让 AI 更聪明，并加入诸如绳索等新机制。顽皮狗甚至重新思考了系列最大的一个卖点：过场动画。本作的所有过场动画都是即时演算的，而不是像前几作那样采取播片的方式。斯崔利说：“我们想要创造能与玩家产生共鸣的游戏体验，要塑造个性足够丰富的角色，而且一切都要有严谨的逻辑，能够引人入胜。我可不想玩游戏的时候感觉和以前差不多。”

德雷克的秘密

虽然在《未知海域3》中也曾讲述过内森·德雷克童年时代的经历，但玩家对他的过去其实并没有太多的了解。令人震惊的是，德雷克其实并非内森的姓，虽然我们一直认为他是大冒险家弗朗西斯·德雷克爵士的后人。而这个事实，给他的整个人生打上了问号。《未知海域4》将会解答这些问题，但同时也会让德雷克面临新的两难境地。故事中也会提及他为何如此着迷于寻宝。本作的编剧乔什·谢尔说："我们仍然想要将德雷克刻画成一个普通人，而且是一个更容易犯错的人。"

在《未知海域3》事件的三年后，德雷克终于和妻子艾琳娜过上了安定的生活。在《未知海域4》一开始，德雷克只想过普通宁静的日子，然而哥哥山姆突然闯入了他的生活。哥哥的生命危在旦夕，要救他，必须要找到史上最著名海盗亨利·艾弗里留下的宝藏。于是德雷克又被拉回了危机四伏的寻宝生涯，一方面是他觉得对哥哥有所亏欠，另一方面也是无法抗拒血液中的冒险天性。



这场冒险将会把德雷克和山姆带到Libertalia，这是位于马达加斯加的一个神秘殖民地，由一群海盗所创立。"你不会整个游戏都在这个岛上，因为我们很注意节奏，以及展示其他的东西，就算只是在这个岛上，也会有很多不同的场景和地点。"德拉克曼说。顽皮狗将会保持系列的传统，德雷克的足迹仍将遍布世界。顽皮狗已经透露了一些不同风格的地点，比如冰雪覆盖的地方，还有一些城市场景。

这次的冒险旅途并不只是简单的寻找宝藏。两个财宝猎人对手Rafe和Nadine试图先行一步找到宝藏，将德雷克与山姆置于更大的危险之中。谢尔说："我们每次引入新角色，都试图让他们带出德雷克性格中的更多方面，有一些相似的角色，也有一些与德雷克形成了鲜明的反差。"

Rare是一个与德雷克的观念和手法都完全不同的财宝猎人，而Nadine在南非拥有一个雇佣军团队，并且聘请了世界最顶尖的雇佣兵阻止德雷克和山姆。除了以上这些大致的剧情梗概之外，顽皮狗不愿透露更多，可以肯定的是本作中对于反派的描绘将比过去更深入。"我们会有更多描绘反派的时刻，让他们有更多的性格展现。"

海盗的遗产

《未知海域》的故事一直是围绕于历史人物，目前为止作为故事背景出现的已经有弗朗西斯·德雷克爵士、马可波罗、T.E.劳伦斯等。而《未知海域4》将会深挖历史上最成功的海盗——亨利·艾弗里，几百年前他曾活跃于马达加斯加。"有趣的是，他的名气没有黑胡子等海盗那么大，"编剧乔什·谢尔说。"吸引我们的是，他在很多方面都可以说是史上最成功的海盗。因为他曾经洗劫了几个财宝舰队并成功逃脱，换算成今天的货币大概价值2到4亿美元。"

艾弗里击沉了巨舰Gunsway并夺走财宝后，遭到了大规模的通缉。他花了不少时间掩盖自己的踪迹，躲在巴哈马群岛。"当时他是一个著名的海盗，是其他很多人走上海盗生涯的原因。他还做贩奴生意，绝对不是个善茬。"德拉克曼说。

山姆·德雷克登场

兄弟关系将会是《未知海域4》剧情上的一个主题，也是推动很多情节发展的关键。由于德雷克已多年未见他的兄弟，本作冒险的其中一部分就是围绕他们的重聚，但山姆的出现同时也动摇了德雷克的世界。

"对德雷克来说，这是艰难的事，"内森·德雷克的配音演员诺兰·诺斯说。"山姆是他过去经历中一个不为人知的部分。迄今为止，我们都不知道他还有个兄弟。造成他们各奔东西的原因是非常有趣的。山姆没有出现在内森的生活中，也是他能在前几作中展开冒险的驱动力。这个家族本身有冒险的渴望。山姆再次出现后，德雷克就又变成了小孩，总是身处哥哥的阴影中。"

山姆比内森大5岁，他们的关系并不好。谢尔说："这种关系可谓一言难尽，德雷克家族本身就很复杂。德雷克的哥哥对他的生活造成了巨大的影响。"

德雷克本来已经下了很大的决心安定下来，与艾琳娜过平凡的生活，而山姆的出现打破了这一切。德拉克曼说，艾琳娜和苏利文在本作中还会露面，但是戏份还有没有那么多就不好说了。故事的起因，应该是山姆急需德雷克的帮助。山姆比内森更加胆大妄为，在某些方面更加无底线。他曾经历了更加极端的环境，可以说是一个更加饱经沧桑的人，经验比内森更丰富。

山姆的配音演员是特洛伊·贝克，他所理解的山姆，是一个内心善良、充满魅力的角色，同时他又

对德雷克充满妒忌。“当你发现你的弟弟比你更有魅力，比你更帅一点，更有才华一点，跳的更高，跑的更远——什么都比你强一点，心里总会不舒服。事实上，山姆能够做到的，内森都能做得更好。但是山姆从来都不承认这一点。”

现在，在游戏过程中，我们会经常看到两兄弟之间的互相吐槽，所以诺兰·诺斯和特洛伊·贝克之间有很多对手戏，他们本人在生活中也是很好的朋友。两个充满才华的声优飚戏，将会是本作的一大看点。谢尔说，这对活宝兄弟有时候会做些互坑的事，有善意也有轻微恶意的捣蛋。有时他们会回想起过去一起做过的难忘的事。这种兄弟情是过去未曾描绘过的，将会带来不少新意。

除了表现顽皮狗擅长的吐槽功底之外，山姆的加入也将揭开内森不为人知的一面。让玩家更多地了解他的过去。部分内容将会采用闪回的方式进行。“即使是苏利文，对于内森·德雷克的过去也不是完全了解。有些事情德雷克从未对人说过。”德拉克曼说。

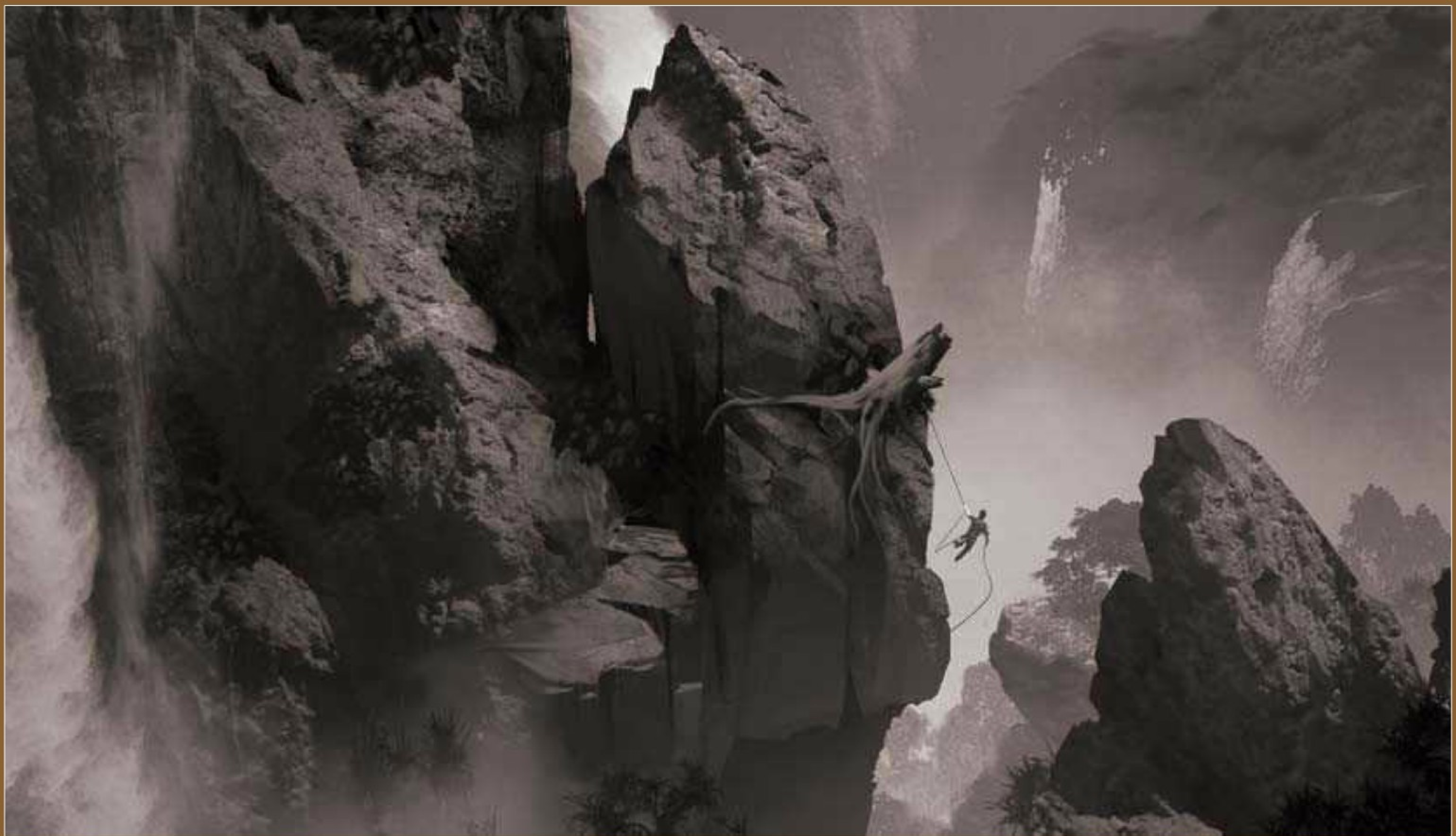
■内森·德雷克的哥哥山姆·德雷克。

迷失马达加斯加

去年12月初，顽皮狗在拉斯维加斯 PlayStation Experience 展会上首次演示了《未知海域4》的实际操作 DEMO。这段大受好评的 DEMO 描述的是山姆与内森在马达加斯加的海岸走失，内森在寻找哥哥的途中发生的战斗。场景远处可见连绵的高山，空中的鸟儿成群结队，耀眼的阳光洒到嶙峋的山石上，接着镜头中出现了大瀑布。危险正在逼近，德雷克用一根绳子在空中快速移动，攀爬到高处，用一种令人兴奋的新方式攻击敌人，比如将敌人顶到墙上抢走枪支。将敌人撞到悬崖下，敌人有时会抓住德雷克的脚，玩家要再踢一脚才能摆脱。移动、攀爬、潜入、战斗……一切都一气呵成完美衔接。德拉克曼说，《未知海域》的战斗好就好在节奏把控，不像一般动作射击游戏一样只有掩体和射击。

绳索是本作引入的一个重要新工具，大大提升了玩家的移动自由度。用斯崔利的话说，绳索就相当于为本作的动作添加了Y轴，将战斗从二维的平面进化到三维空间，能够更好地利用地形。

DEMO 中展示的另外一个重要新工具是岩钉，利用这种工具就可以在完全垂直的崖面攀爬。顽皮狗并未公布其他新工具，一些全新工具正在添加中。这些工具也将用于解谜部分。



“解谜方面都是大家可以想象到的类型，只是会有更大的规模，还有更多工具可以使用。比如有了岩钉和绳索之后，攀爬就变得更有技术性了，这些工具组合使用，将会有更大的舞台供玩家探索。”本作联合主策划里奇·坎贝尔说。

通过移动各种物体开机关、开门，仍然是《未知海域》游戏体验中不可或缺的部分。本作联合主策划科特·马格纳说：“《未知海域3》的解谜在规模和上手度方面都是系列最好的，这次我们也是沿着这条路子，同时会让玩家更加投入。”

让玩家更投入的一个做法就是将解谜与故事更紧密的结合。斯崔利说：“解谜方面通常是‘为什么我需要解谜？’‘谁留下线索？’‘有哪些线索？’‘笔记本在其中起到什么作用，还有怎么跟核心游戏机制结合？’我们想从故事中寻找一些元素对这些谜题的设置提供支撑。”

顽皮狗向记者演示了此前公开展示的 DEMO 延长版，其中有一个全新的场景，就在德雷克找到山姆之后。此时德雷克被打倒，已经精疲力尽，而山姆看起来精神奕奕。德雷克对此次寻宝的意义产生了疑问，质疑艾弗里的神秘海盗乌托邦 Libertalia 究竟是否存在。而山姆早就下定决心寻找，他对德雷克说觉得自己搞不定就趁早回家。德雷克气恼地说：“知不知道我为了救你付出了多大的代价。”山姆反击道：“那我又付出了多大代价？我的15年人生啊！”德雷克正要接着吵下去，突然看到了什么，他慢慢向前，拨开了几片叶子，看到了一块刻有图案的灰色石碑，上面有艾弗里的图章……看来宝藏的传说似乎不假。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

战斗升级

在本作中，顽皮狗非常重视行动的自由度，通往目的地的路线有很多。不过本作的流程仍然是线性推进的，只是会有更多寻找隐藏宝藏的支线。这些支线也隐藏了不少的分支故事。玩家还可以自己决定游戏的节奏，可以用更惊险的动作完成游戏，这样会触发一些精彩的QTE。比如在DEMO中，德雷克可以选择攀爬更危险的路线，或者走一条更平坦的路，前者可能会碰到差点葬身大海的惊险时刻。无论玩家怎么玩，都不会因为自己的选择而陷入绝境。

与桥段QTE相对的是，在肉搏战方面顽皮狗打算取消QTE，完全通过游戏本身的肉搏系统完成精彩复杂的打斗。在肉搏时将会更注重对时机的把握，根据对手的动作进行恰当的反击。顽皮狗采用了所谓的“姿势配对”系统，简单的说就是打斗的双方动作是相匹配的，而不是两个人机械式的对打，看起来显得更自然，更有动作电影的感觉。在之前几作中，无论德雷克在什么位置什么姿势，其下一个动作都是随机选择的，动作间的衔接显得十分生硬。本作的姿势配对系统会确保动作的行云流水。此外，在前几作中，过招的两人实际上是各打各的，只有拳脚相接而没有对对方的动作做出实际反应，本作中对打的双方实现了动作的衔接，会让玩家感觉他们确实是在过招。

顽皮狗还为本作的战斗设计了全新的“程序镜头”系统。前几作在战斗时镜头与动作是绑定的，做出一个攻击动作时，系统会自动检查最佳镜头位置并转移到该角度。而本作的“程序镜头”会综合考量德雷克与敌人的位置并呈现出最佳角度，同时还会兼顾周围可能对德雷克造成威胁的敌人，这样就降低了因为镜头中看不到而吃暗亏的可能性。在此同时玩家也可以自由控制镜头。

枪战方面，《未知海域》的战斗一向为人所称道。本作仍然是注重掩体，节奏快，动作紧凑，充满爆炸与破坏。敌人AI的提升也将让战斗更加刺激。斯崔利说：“我们对AI进行了重新设计，AI对周围环境的判断方式完全不同，他们会知道德雷克在哪里，走哪条路最适合对德雷克进行突袭。”敌人发现德雷克后，可能会将他的位置喊出来让同伙知道，甚至会兵分几路将德雷克堵住。在PS体验会DEMO中玩家也能听到敌人在发现德雷克时对下方的同伙喊：“在岩壁上！”，于是德雷克只能马上改变行动策略。

队友的AI也将得到提升。《最后生还者》中，艾利就是相当聪明的帮手。而在本作中，山姆更是强有力的伙伴。两人的配合将会是游戏性的重要组成部分。在《最后生还者》中，艾利会帮忙搭梯子，而在本作中山姆和德雷克有更多的合作互动。坎贝尔说：“我在顽皮狗最感兴趣的就是通过游戏玩法建立玩家与NPC之间的关系，山姆这个角色可以做的事情很多，游戏中会有不少精彩的合作时刻。”

▲本作打斗时的动作衔接会更逼真自然。

▲本作中的战斗与探索将更注重多层次纵向空间。

隐藏要素

除了主要的宝藏之外，“《未知海域》系列”一直都有各种小物件可以收集。在《未知海域4》中，这些收藏品可能还隐藏着一些线索，循着这些线索将会找到更多宝藏和隐藏地点。比如找到线索之后，地图上就会出现“X”标记，提示在该处能找到贵重物品。随身带的冒险日记也会不断更新你所发现的线索。与之前相比，这些线索的前后关联性会更好，与你将要找到的隐藏地点更匹配。

视觉进化

马达加斯加繁茂的森林里隐藏着许多秘密，在顽皮狗的精细打磨下，无处不在的细节营造出了充满生机的氛围。成群的鸟儿在空中翱翔，树叶迎风摆动。德雷克随着沉船残骸被冲上了岸，此时他与哥哥走失了，表情十分沮丧。在DEMO中，即使是在德雷克距离镜头较远时的普通行动状态，你也能看到他明显的沮丧。而此时周遭的氛围也烘托着德雷克疲惫的心态，暗灰色调营造出压抑感，身边险峻的岩石突出了紧张感。在悬崖边，你会看到许多摇摇欲坠的岩石边缘，给人以不安的感觉。

这些小细节，玩家一开始可能不会注意到，但正是各种细节组成了浑然天成的游戏环境。这是顽皮狗“用场景说话”的典型表现，此前已经在《最后生还者》中证明了他们在这方面的深厚造诣。随着德雷克进入到丛林深处，当他发现了有助于冒险的道具后，整个场景光影和色调会逐渐变得明亮。很多攀爬的平台上覆盖着苔藓，显得充满生机，比之前灰色泥土为主的攀爬平台明显明亮了许多。

当德雷克遭遇雇佣兵，整个场景氛围再次变化，变得更清晰明亮而有动感。DEMO的最后，与哥哥的相遇是在树荫下，顽皮狗借此暗示德雷克不那么信任他哥哥。

斯崔利表示，这种将色调与剧本结合的技巧，是从初代《未知海域》就开始摸索并不断进化的。德雷克与苏利文在亚马逊丛林相遇时，光线十分温暖。之后陷入困境，就开始加入冷色调。

将关卡场景进行调整，以适应故事和角色内心世界，从游戏开发的角度来说是十分复杂困难的，而且其过程贯穿于游戏开发过程的大

部分时间。有时候美术人员精心设计的画面细节本来能够给玩家的行动以更好的提示，但是却因为光线的调整变得很容易被忽略。所以美术在做场景时，需要与编剧进行深入的沟通。由于场景的细节过多，如果不分重点地同时呈现，很容易令玩家感到迷茫，因此就要借助光影将想要呈现给玩家的内容加以突出。

顽皮狗的美术团队从加州的一个植物园拍摄了大量照片作为游戏中植物的参考，但并非将这些植物直接做到游戏里，而是仅供参考，很多植物都是在真实植物的基础上修改过的。场景美术师亚当·里托德尔说："《未知海域》追求的绝对不是真实。很多工作室做植物的时候，都是近距离拍摄枝叶，然后直接复制到游戏里。而我们是将照片作为起点，所有植物都是手工制作的，所以会有一点手绘图的感觉。我们也想要真实感，但同时还要以我们满意的方式做出来。"

甚至游戏中的隐藏场所，都是精心安排确保不会破坏游戏的节奏氛围。当游戏将玩家带入到某种情绪时，顽皮狗不希望其他因素造成干扰。玩顽皮狗的游戏，你可能不会注意到这些精心安排的场景氛围细节，但是游戏过程中你会感到比其他游戏有更强烈的代入感，更能被游戏环境所感染——这就是顽皮狗式细节所产生的魔力！

■游戏过程中的色调与光影将与当时的游戏情节发展相呼应。

►顽皮狗在加州的一个植物园拍摄了大量植物作为参考。

榨干 PS4

作为顽皮狗真正意义上的次世代首秀，《未知海域 4》的画面水准可能会在很大程度上决定未来几年顽皮狗的走向。联合总裁伊万·威尔斯说："我们一直都是建立在过去的技术基础之上，而这次图像引擎可能是最大的一次再造。"可以说，《未知海域 4》是最能表现次世代画面真实性与自然程度的游戏之一。本作的人物建模逼真程度令人印象深刻，从德雷克眼珠子的转动，到手臂上的血管，以及头发里的几根银丝……人物动作方面也经过了彻底的重做，仅仅德雷克捡东西的动作就有 60 种，而在前三作中都只有两种（分别对应站立和奔跑时）。本作的任何一个细微动作都是全新制作的，特别是德雷克攀爬的动作下了很大的工夫，充分考虑了身体重心变化对动作的影响，仅攀爬动作所占的内存就比前作德雷克的全部动作加起来都多。同时为了不至于让玩家觉得德雷克完全换了个人，德雷克的主要动作并没有彻底改动，只是给人感觉更真实。

动作方面的另一个重要改变是：当德雷克攀爬时从一个平台准备向另一个平台跳跃，按照系列的传统是会伸出一只手，而本作中玩家可以控制这只手指向的方位，而这决定了德雷克跳过去的目标位置。根据指向的不同，跳跃与攀爬动作也会有所不同。

为了更真实地感受攀爬动作，顽皮狗在工作室内部建造了一面攀岩壁，由专业攀岩手培训动作师实

◄德雷克的面部刻画极度逼真，略微发白的胡茬子与发丝表明了时间的流逝。

■攀爬时将会准确表现重心的变化导致的动作细微变化。

际体验攀岩。他们得出的结论是平衡、倾斜与触碰是关键，这将会在本作中表现出来。为此顽皮狗开发了一套全身物理模拟系统，使得所有的细微动作成为可能。而且根据德雷克所抓住的物体的物理特质，其动作也会有细微区别。比如抓住的崖壁边缘较宽、容易着力，那么德雷克的移动速度就会加快。如果着力点位置狭窄且较小，德雷克的动作会显得小心翼翼，身体还会晃动，看起来显得更危险。这在过去是从未实现的。

细节的进化无所不在。全新的风力系统甚至会影响到德雷克胸毛的飘动，而枝叶湿度的变化也将影响到其迎风飘动的幅度。在 PS 体验会的 DEMO 中，可以看到枝叶一开始时是有许多水露的，而到最后都风干了。顽皮狗还考虑了德雷克攀爬的时候衣服的折痕会发生变化。至于德雷克本身的新形象目前其实还没有最终定稿，美术正在考虑展现时间的流逝在德雷克身上所留下的痕迹，形象上会显得更成熟，是否穿牛仔裤、袖子要不要卷起来……这些细节都还在考虑中。

《未知海域 4》的内存占用量是《最后生还者》的 10 倍以上，顽皮狗的目标是榨干 PS4 的硬件资源，让玩家明显感受到与 PS3 时代相比的巨大进化。

定义次世代新标准

“《未知海域》系列”的精髓在于，它对节奏的把控非常到位。即使是在在玩家把心提到嗓子眼的紧张时刻，德雷克也能冒出几句玩世不恭的台词与动作把你逗乐。诺兰·诺斯的幽默也将为本作增添亮色。在配音时，诺斯经常会即兴冒出自己的一些台词，就连 DEMO 里面也有他的即兴表演：德雷克在途中碰到了一具穿着靴子的骷髅，于是他对着骷髅说：“有看到人经过这儿吗？个挺高，挺瘦，满脑子想着海盗宝藏的傻逼？”再往前走几步，他又调侃道：“你本来想穿着这靴子爬上去？”

“《未知海域》系列”最能表现游戏实力的则是那些标志性的桥段，从《未知海域 2》的火车桥段，到《未知海域 3》的飞机桥段，都堪称业内最强技术与策划实力的结晶。但目前《未知海域 4》并未公布太牛逼的桥段，顽皮狗希望不断给玩家以惊喜。斯崔利说：“我们已经进化了桥段的概念，从《未知海域 2》开始，桥段是爆炸与大片式的，然后到了《最后生还者》大家才意识到‘桥段也可以是非常内在而充满情感的’。现在我们对于桥段的概念是，既有满足玩家期待的充满冲击力的场面，同时又满载内心感染力。”

与我们全能的主角一样，顽皮狗将会利用其技术实力，将游戏的每个方面进行进化，不管是那种大规模轨道式的动作场面，还是两兄弟之间平静的时刻。顽皮狗不仅要打造一个最华丽的游戏，也要做到系列最佳的平衡性。顽皮狗的每一款游戏都在提升业界的质量标准，迄今还从未失手。现在他们正在为业界制定次世代游戏的标准。

▲德雷克的面部特写真正达到了CG水准，甚至可以说足以乱真。

原力的消亡与觉醒

《星球大战》次世代六年征程

文 藤曦
编 稀饭 美编 NINA

《星球大战Ⅴ Ⅱ 原力觉醒》已定档 2015 年 12 月 18 日上映，美国的国民级电影品牌即将再度觉醒，今年的圣诞节注定将属于《星球大战》。虽然与上一部《星球大战》电影已相隔 10 年，但在这十年来，“星战”这个名字从未远离。在没有电影版的日子里,《星球大战》相关的游戏仍然能够卖得红红火火。而当《星球大战》电影正式续集归来之时，做了 30 多年星战游戏的卢卡斯艺术（LucasArts）却已不复存在。重生的《星球大战 战斗前线》将在电影版之前上市，其开发团队是 EA 最得力的工作室 DICE,所以《战斗前线》可能会变成一个星战版的《战地》,成为《星球大战》游戏历史上里程碑式的作品。

而在今天，我们将回顾一下这个品牌在进军次世代路途上的风风雨雨。

倒下的卢卡斯艺术

2011年6月，当时的卢卡斯艺术总裁保罗·梅根（Paul Meegan）公开发表了他的公司转型计划："近年来，卢卡斯艺术在开发游戏方面没有那么出众了。我们应该开发能够定义整个行业的游戏，要能与业内最顶尖的公司竞争，可惜我们没有做到。这种局面必须改变。"

两年后，卢卡斯艺术不复存在。这家曾倍受尊敬的《星球大战》游戏专业开发与发行商，在2013年4月宣告倒闭。虽然卢卡斯艺术这个名字出于《星战》游戏版授权的目的而保留，工作室本身却已人去楼空，开发者们已各奔东西。那些看起来很有潜力的开发中游戏被全部取消，《星球大战》游戏版权卖给了EA，当时还宣布最新作将会是Visceral开发的动作冒险游戏《星球大战 战斗前线》。

虽然梅根抱着美好的愿望，但仅限于口号，卢卡斯艺术的内部从未改变。作为美国最具传奇性的游戏工作室之一，卢卡斯艺术拥有世界最知名的两个品牌——《星球大战》和《夺宝奇兵》。过去十几年来，卢卡斯艺术推出了《原力释放》、《战斗前线》等有着不错口碑与销量的《星战》游戏，为何仍然无法避免倒闭的命运?

很多人将卢卡斯艺术的倒闭归咎于迪士尼的商业决定，而实际上，在迪士尼收购卢卡斯电影之前，卢卡斯艺术早已危如累卵。具体是在2012年11月，该公司已面临破产危机，最高层的冷漠、优柔寡断与功能失调搞残了卢卡斯艺术。

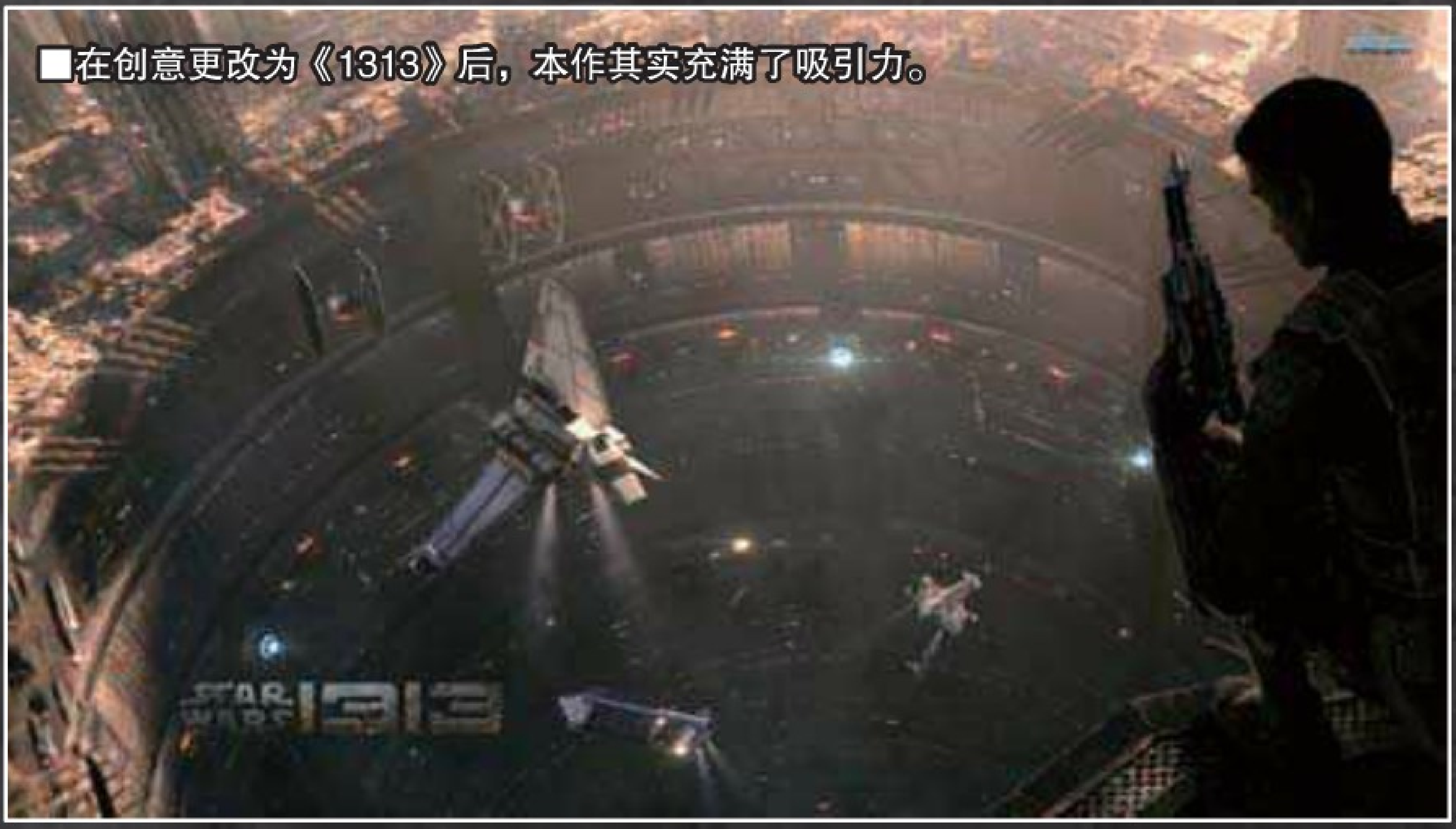
"在湾区工作的很多人都被卢卡斯电影或卢卡斯艺术伤透了心，"一个与该公司有关的人士说。"不断轮换的总裁，一轮又一轮的裁员……结果是很多人都遭了这家公司的罪。"

■卢卡斯艺术的主要员工们的合照。

地下世界

每一个游戏都有需要逆流而上的时候，而在卢卡斯艺术开发游戏，就像在湍急的河流里游泳，一直都在逆流，从未顺利过。

■《地下世界》的原始概念图。



■在创意更改为《1313》后，本作其实充满了吸引力。

2009年初，卢卡斯艺术的一个小团队开始制作一款《星球大战》游戏，名为《地下世界（Underworld）》。这款游戏主要是为了配合正在制作中的同名电视剧版而开发。在策划阶段这款游戏就经历了多次改版，包括一个开放世界类型、以做任务为剧情推进方式以及混合了其他RPG元素的游戏架构。

到了这一年年中，该项目变成了一款多人合作型的射击游戏，类似于《战争机器》，故事设定于《星球大战》两个三部曲之间。游戏发生在Coruscant星球上，具体位于地下世界第1313层。与电视剧版一样，它的基调比过去任何一部《星球大战》都要黑暗，充满成人内容，故事围绕各种犯罪家族展开。一个对电视剧版知晓内情的人士说，该剧是"HBO风格的成人电视剧"。但该剧从进入到实质拍摄阶段后，至今没有下文。

无论如何，游戏版《地下世界》项目组开始招兵买马，并且做出了初期样本DEMO，卢卡斯艺术的员工们将其戏称为"星球大战机器"。但是到2010年中，保罗·梅根担任公司总裁后，由于认为该作创新不足，并且在一些团队核心成员也认同的情况下，决定将游戏推翻重来。这次将《地下世界》从射击游戏变成了具有电影色彩的冒险游戏，灵感来自《未知海域》。Coruscant星球的背景设定保持不变，但动作方面完全不同了。

在乔治·卢卡斯本人的最高指示下，游戏主角被设定为赏金猎人——他是一个没有绝地力量的普通人。所以游戏的主要战斗方式也不是挥舞光剑和使用原力，玩家主要靠各种装备，通过捕捉通缉对象赚钱。大部分团队成员对此新方向都感到满意，他们将游戏更名为《星球大战1313》。

但游戏的目标仍然在不断变化，这种变化频繁到卢卡斯本人都要介入，经常与开发团队沟通游戏开发进展。卢卡斯让他们更换游戏角色，对剧本进行改写，以适应游戏的需要。前卢卡斯艺术员工说，卢卡斯是一个对讲故事极其注重的人，但是对游戏开发流程却不大了解——他并不知道自己要求的每一个故事变更都意味着所有部门的各种改动，包括游戏设计、美术和程序。

"在电影公司里工作的一个问题就是——像卢卡斯那样的导演已经习惯了改变主意，他们不大清楚要做出这些变化是多么困难、多么有破坏性。"一位知情人士说。

2012年，就在E3的8个星期之前，卢卡斯丢下了一枚重磅炸弹：游戏主角不再是普通赏金猎人，而是系列著名的佣兵Boba Fett。

有一些开发人员试图反对变更的命令。他们已经在这个项目上花了两年的时间，但卢卡斯和他的高管队伍已经下了决定，这款游戏的主角必须得是Boba。此外开发人员被要求禁止对外透露新主角的消息。因此在E3 2012《星球大战1313》首次公布时，开发者们在媒体访谈中一直谎称游戏主角是普通赏金猎人。

初次突袭

▲《1313》的惊险场面的确让人想起了《未知海域》。

《1313》团队的另一个烦恼是他们还不大清楚这款游戏会出在哪个平台上。当时索尼和微软还没有承认他们已经在开发新主机，开发团队需要在避谈主机的同时将这款新作的关注度炒起来。据说当时由于卢卡斯艺术和育碧都公布了他们的次世代游戏，让外界提前知道了次世代主机可能的画面标准，索尼与微软对此都非常生气。

不管怎样，《星球大战 1313》作为最早公开的次世代游戏之一，得到了媒体与玩家的热切关注。DEMO 视频展示了次世代游戏的风范，火爆而精细的桥段就像《未知海域》的次世代进化版——这正是人们所期待的次世代《星球大战》！从 E3 2012 归来后，开发团队似乎找到了方向——他们开始招聘，人手扩充了一倍，以 Boba Fett 为主角的新形态开始制作。他们还加入了不少新装备，比如喷气飞行包、火焰喷射器、手腕火箭弹等。一切似乎都很顺利。

从《星球大战 1313》公布之日起，很多玩家就认为它抄袭了《未知海域》——游戏被取消后外界仍然是这么认为。但参与游戏开发的内部人士称，将喷气飞行包加入之后，游戏的玩法完全改变了。乔治·卢卡斯也对该项目赞誉有加。

然而到了 9 月份，一切都变了。卢卡斯电影中止招聘，所有营销计划全部暂停，整个公司进入了潜伏模式。《星球大战 1313》的开发仍在进行中，但是因为无法再招人，人力短缺的情况下，项目进展迟缓。

招聘中止也导致了《星球大战 初次突袭（Star Wars: First Assault）》出现一系列问题，这款多人射击游戏自从 2010 年立项以来也是经历了多次变更。游戏初立项的原因是乔治·卢卡斯想做一个《使命召唤》那样的游戏，《初次突袭》就相当于星战版的《COD》，以《绝地武士归来》之后的大规模战争为背景。然后按照卢卡斯电影的高层指示，游戏背景回到了克隆人战争的时代。这在卢卡斯艺术的游戏中是最常见的主题。以“Trigger”为代号的《初次突袭》就这样一次又一次地改变方向。

▲《初次突袭》概念图呈现出典型的《COD》式气氛，结合星战的科幻背景，令人十分期待。

“Trigger”最后从“《COD》杀手”变成了一个按照多步走的连续项目，目标是改造过去已推出的“《战斗前线》系列”。其中第一作《初次突袭》原定于 2012 年 9 月首次公开，2013 年春季发售。第二步是名为“第二版”的项目，代号为“僚机（Wingman）”，对应平台为 Wii U，将会是一款驾驶战斗机作战的飞行射击游戏。

但是在卢卡斯电影停止招聘的同时，这些项目的市场宣传计划也全部中止了。没人能对外透露《初次突袭》——虽然当时游戏封面包装设计已经被意外泄露到 Xbox Live。开发团队都从中嗅到了不祥的气息，游戏不为外界所知就意味着随时有被取消的可能。

2012 年 10 月 30 日，迪士尼宣布收购卢卡斯电影。这次收购已经暗中进行了一段时间，卢卡斯电影此前突然停止招聘就是为了迎接米老鼠的统治。

此后几个月，虽然卢卡斯电影对外宣布“所有业务照常进行”，但是很多员工都陆续离职，公司士气低落。他们不知道的是，后面的情况会更糟糕。

星球大战《GTA》

卢卡斯艺术的倒闭不能归咎于任何单一的原因，不过外界观察家们能够从总裁的轮换中看到一些原因——2008 年到 2012 年间，卢卡斯艺术 4 年换了 3 个总裁。每一个新总裁上任都难免会有新战略推行，这种不稳定性对公司的发展极其不利。每一次高层更迭都伴随着大批裁员与项目取消，公司里人心惶惶，员工们对未来感到迷茫。

很多卢卡斯艺术的员工都将责任归咎于总裁。还有一些人认为原因在于卢卡斯电影的管理层太保守，他们不愿意承担《星球大战》游戏转型与创新所需的风险——在主机世代更迭时，这种风险被普遍认为是必要的。不少前卢卡斯艺术员工指出时任卢卡斯电影总裁的麦克梁（Micheline Chau）是罪魁祸首，更是整个公司没落的主要原因——总裁不断换人的原因所在。

有知情人士称，麦克梁其实只是乔治·卢卡斯的忠实执行者。两名前卢卡斯艺术高层透露，麦克梁严格把控卢卡斯的日程表。员工与卢卡斯会面之前，都要先通过她进行事先排练，团队该说什么、该怎么说，都要她进行微调。

“卢卡斯指导游戏的本质——但我们没有足够的时间跟他说清楚，”一位对卢卡斯艺术高层会议比较熟悉的内部人士说。

而另外一个熟悉卢卡斯艺术的知情人士说：“我认为那些高层从来就不在乎是否做出好游戏，很多牛逼的项目都被毙了，就因为他们说‘这玩意儿赚不到钱’。”

就拿“星球大战 GTA”项目来说。在《1313》项目早期，卢卡斯艺术高层希望把他做成开放世界的沙箱游戏，就像《GTA》的星球大战版。开发团队知道这根本就是做梦，从技术、经费等各方面来说都做不到——但这种想法确实很吸引人，有谁不想在《星球大战》的黑帮世界里自由探索、胡作非为？

对于该项目，卢卡斯艺术对比行业竞争对手，根据 Rockstar 和育碧的人员配比，评估制作这样一款游戏究竟需要多少资源。评估之后发现，所需的人力和资金都远远超出了卢卡斯电影高层的风险承受力。一位知情人士说：“他们当然没有这样的胃口去做那么大的投资，这想法从提出来到放弃也就不到两个月的时间。”

接着《孤岛惊魂 2》的策划克林特·霍金(Clint Hocking) 加入了卢卡斯艺术，他和一个小团队花了一年半的时间做了一个开放世界的游戏，虽然他们一直都没有得到所需的资源支持。最后该项目也不幸被取消，霍金于 2012 年中离职。

▲《1313》如果最终能够作为一款沙箱游戏推出，或许将会成为一代经典。

被埋葬的经典

2009 年，在《地下世界》开发工作启动之前，卢卡斯艺术砍掉了 X360 和 PS3 版的《夺宝奇兵》，当时该作已经开发了几年。同时砍掉的还有基于 2D 物理引擎的射击游戏《Caveland》，本来这是一款实验性质的数字游戏，就像之前的射击游戏《Lucidity》一样。

还有一些消息让喜欢卢卡斯艺术原创系冒险游戏的玩家感到崩溃。当时卢卡斯艺术的新加坡团队正在开发经典冒险游戏《触手之日 (Day of the Tentacle)》的重制版，就像《猴岛》的前两作特别版(分别于 2009 年和 2010 年发售)一样，重制版的《触手之日》采用伪 3D 画面，背景画面与过场动画全部重制，画面保持稳定的 30fps 帧率。这款游戏都已经做到了几近完成的地步(也有知情人士称当时的完成度大约在 80% 左右)，可惜还是被取消了。卢卡斯艺术的高层表示，他们没兴趣继续炒冷饭。

《触手之日》是很多卢卡斯艺术铁杆死忠心目中的神作，比《GTA5》提前几十年采用了成熟的三主角三条线剧情架构。眼看着该作都快做好了，却在最后一步被卡住，实在令人失望。一位参与该作的内部人士说：“对于很多参与开发者来说这是一个梦幻项目，悲哀的是，与很多很多卢卡斯艺术的游戏一样，它被永远的埋藏了。”

被卢卡斯艺术取消的潜力项目还有不少，比如《走私者 (Smuggler)》。这是一款跨平台的多人游戏，主角外观可以自定义，以《星球大战》为世界观，可以在 Facebook、平板和主机之间进行交易、走私。

还有一个面向社交平台的游戏叫做《前哨站 (Outpost)》，参照 Zynga 的著名农场游戏《FarmVille》，玩家可以在社交平台上建设自己的帝国。

另外一个 iOS 平台上的游戏名为《死星 (Death Star)》，玩家可以自己控制星球大战中著名的巨型空间站“死星”。

卢卡斯艺术还规划了类似于 EA Origin 的数字游戏发行平台。与 EA 的 Origin 一样，卢卡斯艺术打算通过该平台发行《星球大战》相关游戏，以及进行游戏内购。据知情人士称，卢卡斯艺术原打算在《星球大战 初次突袭》发售的同时推出该平台，在该作中会设置一些内购功能，有游戏内的道具商店。

据知情人士透露，当时卢卡斯艺术的所有这些游戏都是互相关联的，都属于一个大的产品体系。最后，当卢卡斯艺术举起大斧，所有的这些游戏都被一并砍去。当然，项目撤销在游戏产业里是家常便饭，同时多个项目取消也是常有的事，卢卡斯艺术不同之处在于他们总是将差不多做完的游戏给取消了——比如《死星》和《前哨站》，都已经通过了最后的 QA 测试，就等着生产销售了。

卢卡斯艺术在最后的日子里将全部资源都集中到了两款大作身上——《星球大战 1313》和《星球大战 初次突袭》。“每隔两年，乔治·卢卡斯都会进行一次全面的产品评估，”一位熟悉卢卡斯艺术内部的人士说。“整个公司都将围绕着乔治的兴趣展开工作，然后就有大批游戏被取消。”

◀大批被取消的精彩作品耗尽了卢卡斯艺术的宝贵的资源和人力。

原力觉醒

卢卡斯艺术是否曾有避免倒闭的机会？在其宣布关闭之后业内传闻四起。有报道称，EA 曾考虑收购卢卡斯艺术，但在同一时期发生了一些内部的大变动，包括《模拟城市》新作的灾难以及 CEO 约翰・里奇蒂耶洛的离职，疲于应对内部危机的 EA 只能放弃收购计划。

据知情人士透露，如果当时 EA 收购了卢卡斯艺术，按照谈判时谈好的一些条件，EA 会全力注资将《星球大战 1313》和《初次突袭》开发完成。而这两款游戏若顺利上市，卢卡斯艺术将度过危机。

另据内部人士称，当时除了 EA 之外，还有其他一些大发行商考虑收购卢卡斯艺术。“当时有很多方案，收购《1313》、收购工作室，或者仅仅收购个别 IP。很多人都有兴趣投资将《1313》做完。”

有一家发行商出的价已远远超过了《星球大战 1313》所需的预算，但卢卡斯电影却拒绝了——对外授权《星球大战 1313》这种游戏与他们对未来电影版的全局计划不符，还有一些高层管理者更有兴趣做次世代的《战斗前线》，而 EA 则对此不感兴趣。

如今看来，迪士尼在 2012 年收购卢卡斯电影的那天起，就没打算保留原来的卢卡斯艺术。在收购之时召开的电视电话会议上，迪士尼 CEO 鲍勃・艾格表示，今后游戏业务方面将会主要围绕社交与手机游戏，而非电视游戏。

据一些前卢卡斯艺术员工透露，在迪士尼做出关闭卢卡斯艺术的决定的一个月前，高层曾说过员工们将会得到“妥善安置”，不用为找工作而担忧。包括 EA 的投资意向都让很多员工感到放心。一个月后，《星球大战 1313》的创意总监多米尼克・罗密利亚（Dominic Robiliard）给团队发了一封电子邮件，信中写道：

“我本希望能继续与诸位并肩，但可惜我们将消散于风中，继续共事的希望渺茫！回顾过去几年，能够在那样的环境下做出那样的成绩，简直是难以置信的成就。不断的改变方向，各种干扰，动荡的管理层，有时候我简直不敢相信你们还能跟着我，更重要的是很难保持如此高质量的工作。我对团队的每一个游戏制作者感到无比的自豪。我余下的职业生涯都将对你们有所亏欠……”

虽然卢卡斯艺术的游戏被尽数取消，但也留下了一些遗产。卢卡斯电影发布的一段视频显示，《星球大战 1313》的技术在电影中得到了沿用。《星球大战 7》实际上应用了《1313》的引擎技术做部分特效。

也许，对于玩家来说，《星球大战》的未来并没有变得暗淡。一位前卢卡斯艺术员工说，他们认为该系列已经交给了更有能力的开发者。不少人对《战斗前线》的前景非常期待，开发了《死亡空间》的 Visceral 工作室是业内的实力派开发商，他们制作的这款动作冒险游戏是 EA 的重点之作。

虽然随后 EA 更改了本作的开发商，不过玩家们的期待值却变得更高了。

从 EA 的举动来看，《星球大战 战斗前线》的战略重要性已经被提升。负责该作的主力团队不久就从 Visceral 变成了 DICE。DICE 工作室主管 Patrick Soderlund 表示，本作是 DICE 员工主动请缨要做的，他认为 DICE 与《战斗前线》“简直是天作之合”。众所周知，瑞典的 DICE 是 EA 最看重的工作室，由其研发的霜寒 3 引擎被广泛使用于EA的大部分次世代游戏。EA确认《星球大战 战斗前线》已经变成一款 FPS 游戏，联想到之前 DICE 开发的“《战地》系列”，可以大胆推测本作可能会走向《COD》式的游戏套路，而这也正是卢卡斯电影曾经期待的方向。EA 曾表示本作将于 2015 年圣诞商战期间发售，显然将会是配合《星球大战 7》上映档期的重点大作。

2014 年 E3 展期间，EA 公开了《星球大战 战斗前线》的首个 2 分钟预告片，不过其中并没有多少实际游戏内容。本作主策划尼可拉斯・费杰洛斯（Niklas Fegraeus）说：“本作的地图与游戏模式非常多样化，实际上我们的不同地图都是为特定的游戏模式而专门设计的。无论是在规模还是玩法的多样性上，我们都会让玩家体验最为难忘的《星球大战》战斗传奇。”值得一提的是，DICE 在本作中首次尝试使用了他们最新研发的“摄影测量”技术，该技术使用实拍照片实现了令人难以置信的画面逼真度，在预告片中有一段驾驶飞行器穿越森林的实际游戏片段，无论是光影还是画面细节都堪称达到了真正的电影级。实际上从 DICE 的游戏研发手法上，也可以看到与制作电影特效越来越像。可以说，至少在目前已知的技术表现层面，DICE 的《战斗前线》确实比之前卢卡斯艺术的版本有本质性的提升。

无论未来《星球大战》游戏版将如何发展，卢卡斯艺术留下的作品是令人难忘的。“乔治曾告诉我们：做最好的，不用太大，也别亏本，”《猴岛》制作人罗恩・吉尔伯特（Ron Gilbert）说。“这就是我们的任务。在卢卡斯艺术工作，就像在见证寒武纪生命大爆发一样。我们互相吸允着彼此的创意，把我们的梦想变成现实。我们没有市场的压力，我们都想制作畅销的游戏，想要制作很多玩家热爱的游戏。我们充满热情，天真而又理想主义。也许卢卡斯电影的游戏是一场完美风暴，是天时地利人和的表现。”

■E3 2014正式公布的《星球大战 战斗前线》实际游戏影像，画面逼真度令人掉下巴。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

HALO

THE MASTER CHIEF COLLECTION

尽管2014年XOne平台上并没有万众瞩目的《光环5 守护者》登场，但在年底发售的《光环 士官长合集》则靠着诚意极其充足的制作素质从另一个角度上征服了玩家。本作不但把《光环2》整款游戏按照《光环 战斗进化》的规格全面重制，而且还附带了极其强大的关卡编排模式，让玩家能够按自己喜欢的顺序体验四部士官长作为主角的《光环》作品的故事线，甚至还把多部作品的网战内容整合起来，可谓是XOne平台上最为顶尖的高清作品。本作还有一个惊人之处，就是成就数量达到了闻所未闻的500个，成就点数也高达5000点，真可谓是震古烁今。

鉴于本作当中最有攻略需求的内容仍然是《光环2 周年纪念版》，所以本次的攻略部分只会给出这一作的传奇难度战役模式攻关指引，不过在成就部分，我们会把500个成就作出一一讲解，务求令各位读者能够顺利拿下这惊天动地的5000点成就，以证明自己对“《光环》系列”和士官长的爱，闲话不多说，就让我们开始再一次体验士官长的辉煌征程吧！

光环 士官长合集		Microsoft	主视角射击
XOne	Halo: The Master Chief Collection		美版
	2014年11月11日	本地1~4人，在线1~18人	对应年龄：17岁以上
	售价为59.99美元		

文 绝地战警　编 稀饭 & 纱迦

美编 心の永恒

《光环2 周年纪念版》战役模式传奇难度攻略

游戏系统

游戏操作（通用归复者）

键位	对应功能
RT	右手武器开火
LT	投掷手雷/左手武器开火
RB	近战
LB	开启手电筒/行动隐身衣
RS	移动视角/按下为开启瞄准镜或望远镜
LS	移动/按下为下蹲
十字键↑	开启手电筒/行动隐身衣
十字键←、→	切换手雷种类
X	动作/装填
A	跳跃
B	蹲伏
Y	切换武器/部分武器长按为双持
Menu	开启菜单
View	切换视觉效果/开启多人游戏排行榜

骷髅头系统

骷髅头系统是从 2 代正式引入的要素，主要功能是收集复活蛋，修改战役模式的游戏参数与效果。除去预订游戏赠送的 6 个骷髅头以及 Swarm 骷髅头（2014 年 12 月 22 日后对所有玩家开放），本作所有骷髅头默认解锁，玩家可在进行游戏前设置是否开启。本作骷髅头共 33 个。

由于本作具有战役分数挑战功能，因此所有骷髅头都分为得分加成骷髅头与非得分加成骷髅头，每个得分加成骷髅头可以获得 1.0 ~ 1.3 倍的计分奖励，非得分加成骷髅头则是 1.0 倍。此外，圣甲虫枪，羡慕等作弊骷髅头开启时会关闭得分与计时功能，所以得分倍数为 0 倍，同时也无法解除战役清单相关的成就，请慎重开启。以下是本作的骷髅头名称及其效果，带“*”者为游戏赠送的骷髅头。

骷髅头名称	开启效果	得分倍数
愤怒	敌人射击更加频繁	1.1
刺客	所有敌人永久隐形	1.2
黑眼	只有近战才能使护盾充能	1.1
失明	不显示武器和HUD	1.1
爆炸*	爆炸伤害半径加倍	–
接住	敌人会更频繁投掷手雷	1.1
浓雾	行动雷达消失	1.1
眼罩	自动瞄准失效	1.1
饥荒	AI掉下武器的弹药减半	1.2
幽灵	AI受到攻击后不会退缩	1.0
野猪兽生日派对	野猪兽被爆头后放出礼花并有相当欢乐的叫声	1.0
铁人	单人模式死亡后从关卡初开始，合作死亡后一起回到上一个储存点	1.3
我或许是你老爸	敌人战斗时说的话更多	1.0
劫车	陆上载具要劫持才能登上	1.2
故障	重生时HUD随机消失一个元素	1.0
爆破大师	一人护盾加倍且只能近战，一人没有护盾且弹药无限，杀敌几个后互换（限合作模式）	1.1
神话	敌人的生命值增加	1.2
先知生日派对	在对悲怆先知施展近身攻击时，每打一下都会出现闪电和传奇吉他手Steve Vai弹奏的乐曲	1.0
萧条	弹药消耗加倍	1.2
生气	数秒内不杀死狂暴鬼面兽，他们会爆炸，如果在此之前杀死鬼面兽得分增加	1.0
长跑	护盾一直在消耗，每次杀敌可补充一些	1.2
那实在是...错的	敌人更警觉	1.1
他们回来了	感染虫族尸体从而复活的战斗虫族战斗力大增	1.0
雷雨	敌人的等级上升	1.2
头巾*	弹药无限	0
圣甲虫枪	所有武器有圣甲虫枪的效果，对包括自己在内的生物秒杀，带有爆炸效果	0
羡慕	士官长的头灯换成行动隐身衣	0
成双成对*	同伴被杀后，另一个的杀伤力增加持续一段时间（限合作模式）	–
羽毛*	玩家和敌人近战攻击能将物体打得更远	–
野猪兽葬礼*	野猪兽死亡后会掉落电浆手雷	–
糖果*	使用近战攻击会使敌人掉落手雷	–
卫星	人员和物体的质量大幅减少，可以弹跳得更高更远	1.0
蜂拥而至	猎人更加强大，但是杀死他们的分数会增加	1.0

双持武器系统

只有2代与3代才有的战斗系统，该系统使得游戏玩法更加多样，一定程度上提高了玩家游戏体验的自由度。活用双持武器系统可以帮助玩家减轻攻关压力。玩家可以双持一些轻型武器，这些武器可以是两把一样的，也可以是不同的。比如双持两把冲锋枪，或者一手拿麦格农手枪，一手拿电浆手枪。突击步枪及重型武器无法双持。玩家双持武器时无法投掷手雷，若需要投掷手雷必须扔掉其中一把枪，再进行投掷手雷动作。

劫持系统

对于敌人的载具玩家可以在靠近它时根据提示按键进行劫持。如果是轻型载具则会直接把敌人踢下来抢劫载具，若是重型载具如亡魂号，就需要玩家先进入劫持状态并用近战攻击或投掷手雷杀死里面的乘员，之后才能顺利操纵敌人的载具。需要注意的是劫持状态下玩家并非无敌状态，同时也无法移动，要小心被旁边的敌人步兵乱枪打死，所以要看准时机再进行劫持动作。

敌人种类

初级精英

所用武器：精英电浆步枪、电浆手枪

单位简介：最低级的精英单位，身着蓝色动力盔甲，护甲厚度不高。单个敌人不足畏惧，但是一旦有数量优势一样很难对付。

高级精英

所用武器：精英电浆步枪、电浆手枪、星盟卡宾枪

单位简介：游戏前期的主要敌人。高级精英单位，身着红色动力盔甲，护甲相比初级精英更加厚实。

特级精英

所用武器：精英电浆步枪、能量剑、星盟卡宾枪、燃料炮

单位简介：游戏中最难缠的敌人。特级精英单位，身着白色动力盔甲，护甲厚度是所有精英里最高的。携带行动隐身衣，可随时隐身。

精英游骑兵

所用武器：精英电浆步枪、星盟卡宾枪

单位简介：精英特种作战单位，主要被用于零重力或低重力地区的作战行动中，亦可以在普通重力环境下作战。他们的动力盔甲背后装有喷射推进器，因此可以进行短距离飞行，出其不意地攻击敌人，但是相应的就削弱了护甲的防护能力。使用精确射击武器攻击会有较好的效果。

精英荣耀卫士

所用武器：精英电浆步枪、能量剑、星盟卡宾枪

单位简介：负责护卫先知的精英，万里挑一的好手。身着橘红色的盔甲，该盔甲不仅用来作战，也是荣誉和地位的象征。游戏中后期的敌人，总的来说不如特级精英难对付，可使用精确射击武器轻松击毙。

精英终极荣耀卫士

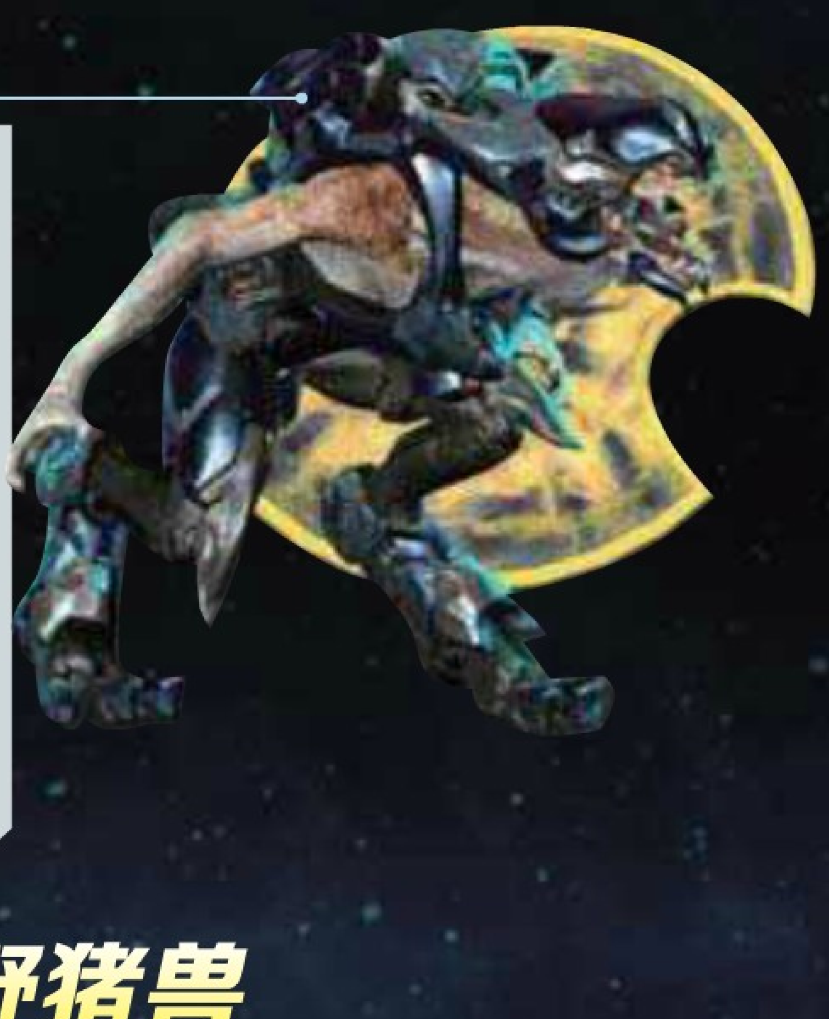
所用武器：精英电浆步枪、能量剑

单位简介：拥有更强大作战实力，只有多年的精英荣耀卫士才能够升职成为精英终极荣耀卫士。它们对星盟和先知十分忠诚，如果有必要，它们会为保护星盟和先知献出自己的生命。

精英狂战士

所用武器：能量剑、精英电浆步枪

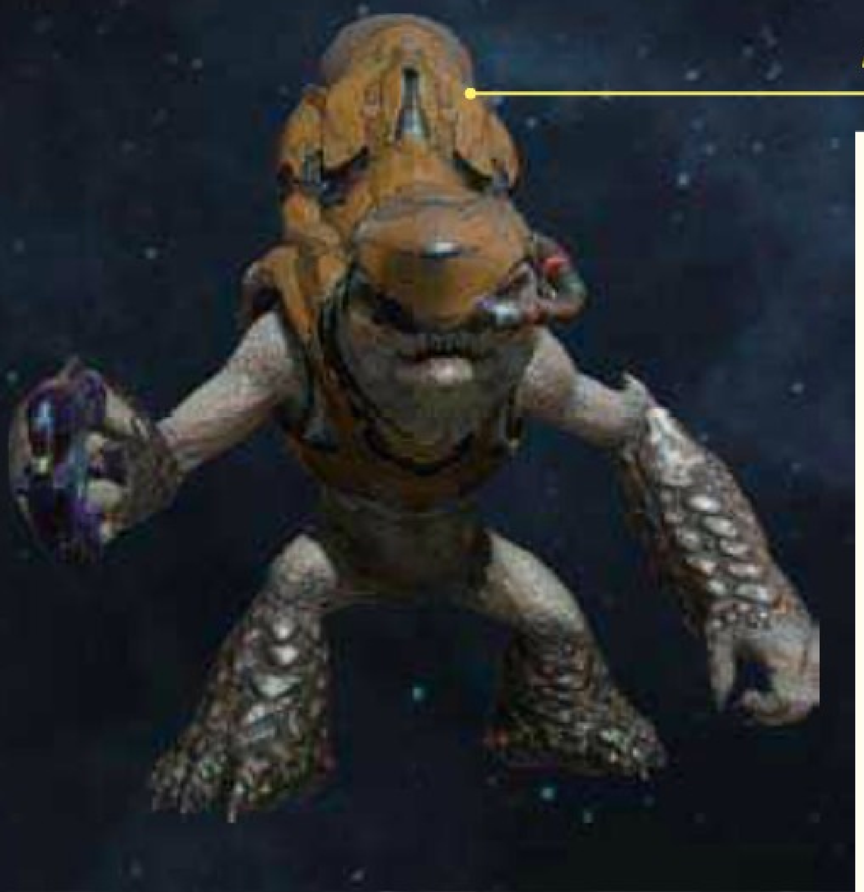
单位简介：星盟的高阶精英单位.目前已知比它们高级的阶层仅有精英议员、神风烈士和星盟舰队司令。它们不仅作战能力突出，还拥有出色的指挥能力，所以有时候会被安排在远离战斗的星舰舰长或战地指挥官的职位上。它们在取得这个职位以前经常冲锋在一线，积累大量作战经验，并且击杀了数不清的敌人。



豺狼人

所用武器：电浆手枪、光束步枪、星盟卡宾枪

单位简介：星盟的支援单位，作战中可以扮演狙击手、游骑兵、斥候等角色，可谓十分万金油。斥候一般配备电浆手枪和光束护盾，狙击手配备光束步枪，而游骑兵则配备星盟卡宾枪。注意，传奇难度下豺狼狙击手对玩家是一击必杀的，遇上他们应该优先解决。



野猪兽

所用武器：电浆手枪、针刺步枪、燃料炮

单位简介：强大的繁殖能力和注定无法像精英一样高效作战的身体结构使得野猪兽当仁不让地成为了星盟的炮灰级单位，其地位在星盟里最低下，就连豺狼人都能随便欺负他们。但是在“野猪兽叛乱”事件后，它们赢得了包括精英在内的其他种族的尊重，而神风烈士正是平定这场叛乱的功臣。传奇难度下野猪兽给玩家造成的困扰不比精英小——尤其是不在战斗开始就迅速解决他们的话。

终端机 终端机是本作的收集要素，在《光环 战斗进化 周年纪念版》和《光环4》里就被引入，玩家开启终端机后就能观看一段视频，了解光环的世界观。本作的部分终端机内容和《光环5 守护者》的剧情有极大关联，剧情党不容错过！注意本作的终端机内容收录于光环频道中，必须联网才能查看。

兵蜂

所用武器： 电浆手枪

单位简介： 兵蜂一般成群结队出现，通过人海战术压倒敌人。传奇难度下虽然它们很容易被打死，但如果玩家走位不慎极有可能被四面八方赶来的兵蜂群殴致死。背靠死角或找一个长廊进行攻击是比较理想的作战方式。

猎人

所用武器： 突击加农炮

单位简介： 全身由蠕虫和盔甲构成的恐怖的作战单位，拥有强大的火力与近战能力，一般成双成对（猎人一般都是兄弟）出现。装备有能量护盾。惟一的两处弱点位于头部正面和背面无装甲覆盖的地方，建议玩家有机会的话用光束步枪或狙击步枪攻击背部弱点，两枪一个。

鬼面兽

所用武器： 鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪、鬼面兽榴弹炮、针刺步枪

单位简介： 星盟内地位仅次于精英的种族，其族群社会处于野蛮阶段。该种族好斗，易愤怒。玩家若是击杀了它们的小队长或是对它倾泻了大量弹药而没有击倒它们的话就会进入狂暴模式，它们会扔掉手中的武器，凭近战解决玩家——相信我，传奇难度下即使玩家手里有能量剑也不愿意和它们近身作战，因为玩家正面一剑砍不死它们，而它们却可以秒杀玩家。

鬼面兽荣耀卫士

所用武器： 针刺步枪、鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪

单位简介： 先知为了惩罚精英一族将荣耀卫士一职交给了鬼面兽一族，但是仍然有一部分精英荣耀卫士没有被免职。鬼面兽荣耀卫士相比起精英虽然作战能力不行，但是传奇难度下一样能给玩家造成重大麻烦。

虫族（母体形态）

所用武器： 感染型虫族

单位简介： 虫族拓展势力的主要力量，通过感染型虫族寄生感染宿主，无论死活，并将宿主转化为虫族战斗型。玩家靠近或杀死它们时会自爆并释放出大量感染型虫族，感染型虫族也会对玩家进行攻击。建议玩家遇见了该类型虫族不要攻击，直接绕过去，它们速度迟缓跟不上玩家的步伐。

虫族（战斗型）

所用武器： 除重型武器外均可以使用

单位简介： 感染型虫族通过感染活人或者尸体控制该生物的身体从而产生的虫族，也是虫族的主要战斗力量。战斗形态均为人类、精英和鬼面兽的变异，野猪兽、豺狼和兵蜂则可能因为其本身条件的欠缺与缺少战斗能力等原因，被变异为稍低等的母体形态。可以操作武器与载具，但它们的射击精准度和操作水平相当糟糕。战斗形态的虫族非常具有攻击性，但是缺乏足够的战术素养，即便如此数量庞大的它们也能轻松解决大量敌人。

圣堂防卫者

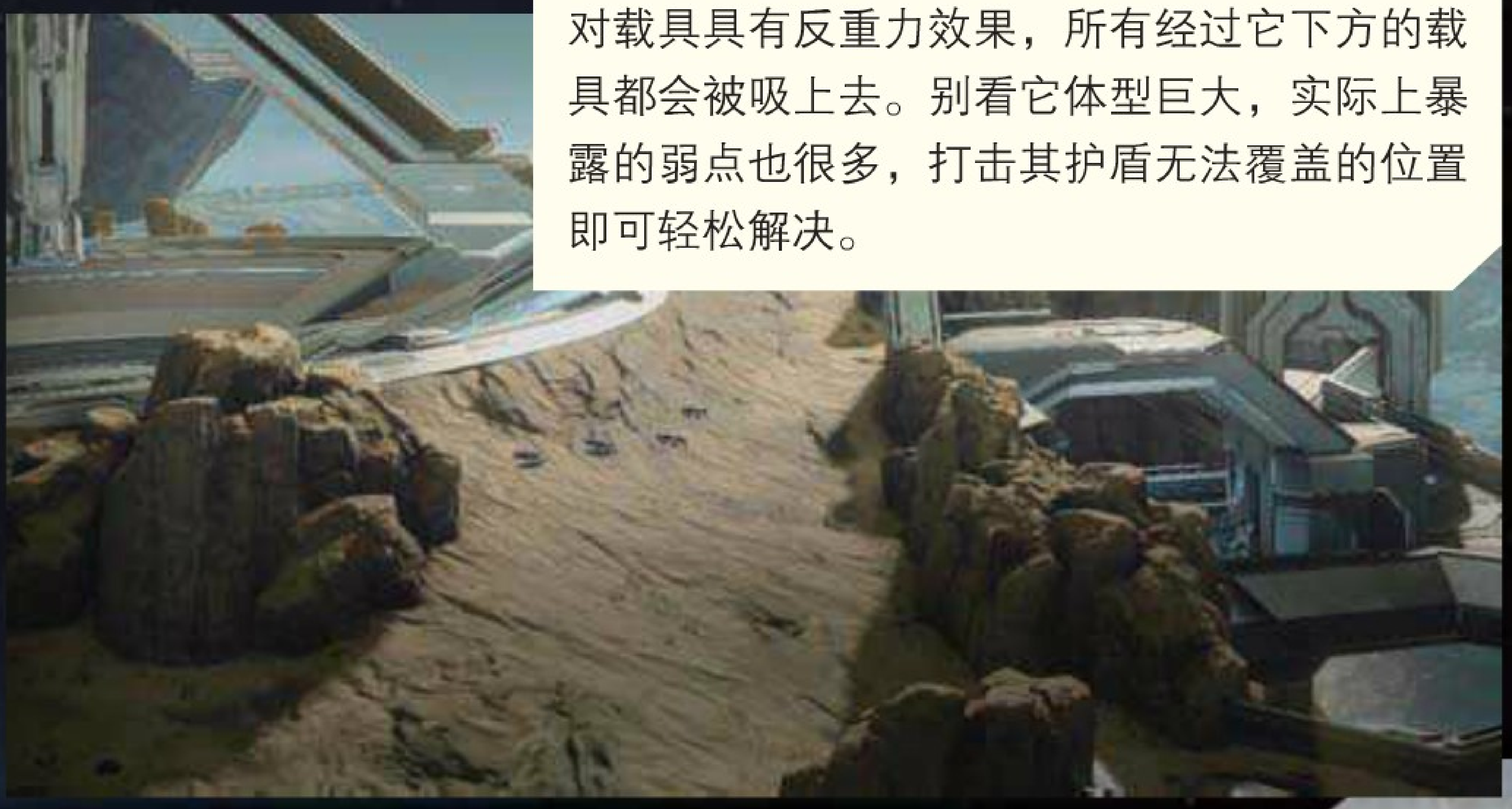
所用武器： 圣堂光束步枪

单位简介： 先行者在光环上建造的浮空机械卫兵的基本形态，是环带的主要守卫力量，主要负责压制虫族。分为初级圣堂防卫者和高级圣堂防卫者，其主要区别在于发射的圣堂光束颜色以及装甲颜色。初级圣堂防卫者发射橙色圣堂光束，而高级圣堂防卫者则是蓝色。高级圣堂防卫者的装甲更厚，更难以对付。

执法者

所用武器： 自动针刺弹

单位简介： 大型先行者防御单位。它们是为了防止大规模的虫族爆发而制造，体积巨大，正前方有能量护盾保护，类似星盟豺狼人所使用的能量盾，在承受持续的打击后会暂时失效。对载具具有反重力效果，所有经过它下方的载具都会被吸上去。别看它体型巨大，实际上暴露的弱点也很多，打击其护盾无法覆盖的位置即可轻松解决。



计分系统 计分系统是用来记录玩家战役模式中的表现并进行评判的系统，主要分为分数和时间两个要素。每一关都有指定该关卡达成时间和达成分数，如果玩家满足这些条件将会解锁相应的成就。玩家可以在游戏开始前设置是否开启显示实时时间或分数。

载具种类

以下仅列出可搭乘载具。

M12疣猪号轻型侦察车

搭载人数： 3人
搭载武器： M41/46对空机枪×1或M68电磁炮×1
载具简介： UNSC主力侦查载具，具有良好的越野功能。后座可搭载对空机枪或电磁炮，其中电磁炮的火力强大，射速慢，主要用于反制载具。

M808B“天蝎号”主战坦克

搭载人数： 1人（坦克可以搭载4名NPC）
搭载武器： M512 90mm高初速滑膛炮×1、M247T 7.62mm同轴机枪×1
载具简介： UNSC地面主力战斗载具，机动与火力结合的产物。对于大多数敌方载具能够做到一击必杀，对于星盟的亡魂号视命中部位2~3发即可摧毁。部分“天蝎号”搭载了105mm口径火炮。由于火炮弹丸初速高的缘故，即使是飞在天上的妖姬号等空中载具，“天蝎号”也能够轻松打下来。

幽灵号侦察车

搭载人数： 1人
搭载武器： 能量加农炮×2
载具简介： 星盟主力侦查载具，护甲较薄，有一定自卫能力。其拥有的加速功能，可以撞死拦路的敌人，或使用来快速通过敌占区。

死神号步兵战车

搭载人数： 4人
搭载武器： 轻型电浆加农炮×1
载具简介： 星盟的支援作战载具，地位类似于UNSC的疣猪号，装甲较幽灵号更厚，火力也更强大。此外还有良好的加速功能，如果没有幽灵号，用死神号快速冲过敌占区也是可行的。

暗影号运输车

搭载人数： 2人
搭载武器： 中型电浆加农炮×1
载具简介： 星盟的运输车辆，主要负责运输步兵与轻型载具。一辆暗影号可以运输8名步兵和一辆幽灵号，车顶设有中型电浆加农炮用以自卫，行驶速度较慢。

亡魂号自行迫击炮

搭载人数： 1人
搭载武器： 35mm电浆迫击炮×1、自动电浆机枪×2
载具简介： 星盟的地面主力战斗载具，火力相当强大，其迫击炮落点范围内20米的一切物体都会被蒸发，缺点是炮弹射速慢，飞行速度慢。由于没有全向炮塔，需要转动车体以改变射界，玩家可以加以利用绕至其背后摧毁它。

妖姬号战机

搭载人数： 1人
搭载武器： 能量加农炮×2、燃料炮×2
载具简介： 星盟的大气层内主力战机，机动性能优越，对地攻击能力卓越，但是防护较弱。按A键+扳动LS键可以向指定方向做出翻滚动作。

经典与重制 本作同《光环 战斗进化 周年纪念版》一样有经典画面和重制画面，玩家可以随时在游戏中按View键实现十年前和十年后的两种画面的切换，体验时光的沧桑巨变……画面切换实现无缝对接，不需要任何延迟即可切换，即便是在过场动画中也可以在两种画面之前切换。

传奇难度作战技巧

武器性能

《光环》里的每一把武器都有其特点与作用，并不是一把枪可以一路突突突到底的，根据局势灵活判断自己该使用哪种武器才能使得玩家的作战效率和存活率最大化，下面为大家列出各个武器的性能，方便玩家制定战略。

UNSC武器

武器名称	弹夹子弹数（发）	最大带弹量（发）	精确瞄准*	一枪爆头*	双持	开火模式	备注
M6C麦格农手枪	12	48	×	√	√	半自动	——
M7轻机枪	60	180（双持时为360）	×	×	√	自动	——
BR55HB攻击步枪	36	108	√	√	×	三连发	——
S2 AM狙击步枪	4	20	√	√	×	半自动	——
M90战术霰弹枪	12	36	×	×	×	单发	——
M9 SSM火箭筒	2	4	√	×	×	半自动	瞄准载具或炮塔时长按可以锁定目标

星盟武器

武器名称	弹夹子弹数（发）	最大带弹量（发）	精确瞄准*	一枪爆头*	双持	开火模式	备注
电浆手枪	100	——	×	×	√	半自动	长按开火键可以蓄力攻击，能够一枪破掉精英或鬼面兽的护甲。
精英电浆步枪	100	——	×	×	√	自动	射速较鬼面兽电浆步枪慢，但是过热速度也慢，子弹呈蓝色。
鬼面兽电浆步枪	100	——	×	×	√	自动	射速比精英电浆步枪快，但是过热速度也快，子弹呈橙红色。
星盟卡宾枪	18	72	√	√	×	半自动	——
光束步枪	100	——	√	√	×	半自动	可连续开2枪，之后会强制过热。建议玩家有节奏地射击，保证较高射速的同时避免过热。
能量剑	100	——	×	×	×	近战	对低级敌人秒杀，传奇难度下对精英、鬼面兽等正面攻击多数时候无法做到秒杀。
燃料炮	5	15	√	×	×	半自动	三发带走一个猎人的大杀器，缺点是炮弹飞行速度慢。
针刺步枪	30	90（双持时为180）	×	×	√	自动	子弹具有跟踪功能，对于无护甲或破甲的单位，积累5枚针刺就会将其炸死。
鬼面榴弹炮	4	12	×	×	×	半自动	——

先行者武器

武器名称	弹夹子弹数（发）	最大带弹量（发）	精确瞄准*	一枪爆头*	双持	开火模式	备注
圣堂光束步枪	100	——	×	×	×	自动	威力随攻击时间增加而增加。

实用心得

1. 能跑就跑，不要恋战，尤其是在三方混战的时候。这样既节省弹药又不容易卡关，何乐不为？

2. 清楚两种手雷的功能，对付精英、鬼面兽等敌人时应选用电浆手雷黏在其身上，保证一击必杀；而对付成群结队的野猪兽、豺狼人等则建议使用破片手雷，保证杀伤范围。当然玩家不可完全照搬理论，实战中还需灵活判断使用哪种手雷。

3. 所有无护甲或被破甲的敌人都可以被爆头（BOSS 除外），玩家应多使用精确瞄准武器进行打击。建议手里时刻留一把精确瞄准武器。

4. 一只手持电浆手枪，一只手持麦格农手枪是非常有效的战斗方式，尤其是对付精英及鬼面兽一类的敌人——先用电浆手枪蓄力攻击破甲，再用麦格农手枪爆头，简单粗暴！长时间单手手持电浆手枪蓄力找不到敌人，而又不想浪费能量的话按 Y 切换其他武器即可。

5. 遇上敌人的混合部队时优先解决野猪兽等低级敌人，虽然它们平时单独遇到不足为惧，但是一旦和精英等高级兵种组队，就会在关键时刻给玩家造成巨大麻烦，所以一定要优先解决。

6. 多注意自己的行动雷达，虽然它无法告诉你敌人是否和你处于一个平面，但是能显示敌人的大致方位。掌握敌人动向将有利于玩家主导战局。

7. 切记不要冒进！仔细检查战场，即使刚刚和一支特级精英小队打完一场恶战也不要轻易认为该区域的敌人已经被清空，不然就算是一只侥幸存活的野猪兽也能让玩家之前的辛苦白费。

8. 时刻关注自己护甲能量，由于本作的 HUD 设计不太合理，玩家很难注意到自己护甲能量状况，被破甲后的警告声也很容易被武器开火的声音覆盖，所以玩家需要多留心自己的护甲能量。没有护甲的时候也不要和敌人硬拼，先等护甲充能完毕再说，不要被“我肯定能在护盾见底的情况下干掉它”的错觉迷惑。

9. 敌人没发现你的情况下从背后发动近身攻击可以秒杀敌人，包括精英与鬼面兽。

10. 队友永远是你最好的替死鬼，要充分发挥“死道友不死贫道”的精神，不用在乎他们死活，充当诱饵等脏活累活全部交给他们。

11. 跟敌人尤其是精英、鬼面兽对枪的时候可以左右移动，星盟的电浆武器初速不高，玩家走位风骚的话是完全可以躲过去的。

12. 手雷跳：在准备跳跃的地方投掷手雷并在手雷爆炸之前按 A 键跳起，借助手雷的冲击力跳的更高。玩家可以凭此技巧到达很多区域，这些区域多半都是彩蛋、骷髅头等收集要素的所在位置。

13. 高跳：某些地方看似无法跳跃上去或玩家无法使用手雷跳时可以在起跳后按 B 键蹲下，然后迅速再按一下 A 键即可成功跳上。此技巧类似于 CS 的“跳蹲”，但是跳跃高度没有手雷跳高。

光环频道 光环频道是微软为本作打造的专用APP，免费下载。玩家可以在光环频道中看到如山如海的HALO相关资讯，包括《光环 夜幕降临》电视剧集、对战地图分析、音乐MV，此外还有知识问答等趣味内容。此APP需要联网才能使用。

流程攻略

第一关

第二关

前两关是额外添加的过场动画，属于终端机内容。第三关才是真正的开始。

第三关 开罗航站

1. 完成训练后跟着 Johnson 去面见胡德舰长并触发剧情。剧情过后下楼取得攻击步枪(BR),并双持轻机枪,跟随队友进入作战位置,等待敌人破门。这些敌人都是初级精英和野猪兽,在双持轻机枪的火力下可以轻松消灭。消灭几波敌人之后用电浆手枪换下轻机枪,之后对付精英很有用。

2. 上楼进门后抵达储存点,这也是本关第一个容易卡关的地方。玩家可在楼上使用威力强大固定机枪消灭楼下的敌人,或者使用 BR 先解决杂兵,再单独对付精英。需要注意的是,通往一楼的楼梯口处还有 2 个精英与几个野猪兽,电浆手枪蓄力破甲 +BR 爆头解决!之后还会刷出若干个高级精英与野猪兽,用同样的办法解决。

3. 继续前进上楼来到停机坪,一开门就有两个精英和一些野猪兽在与队友交战,趁此机会在楼上用电浆手枪蓄力破甲,然后换 BR 爆头。解决完后星盟的运输船继续输送新的一批部队进来,持续两轮。在它们着地之前先扔两颗手雷过去解决野猪兽,之后用电浆手枪 +BR 解决。储存点出来以后,鹈鹕号旁边的门里会出来两个精英和几个野猪兽,可以预判开门时间扔两颗手雷过去,然后用 BR 收人头。

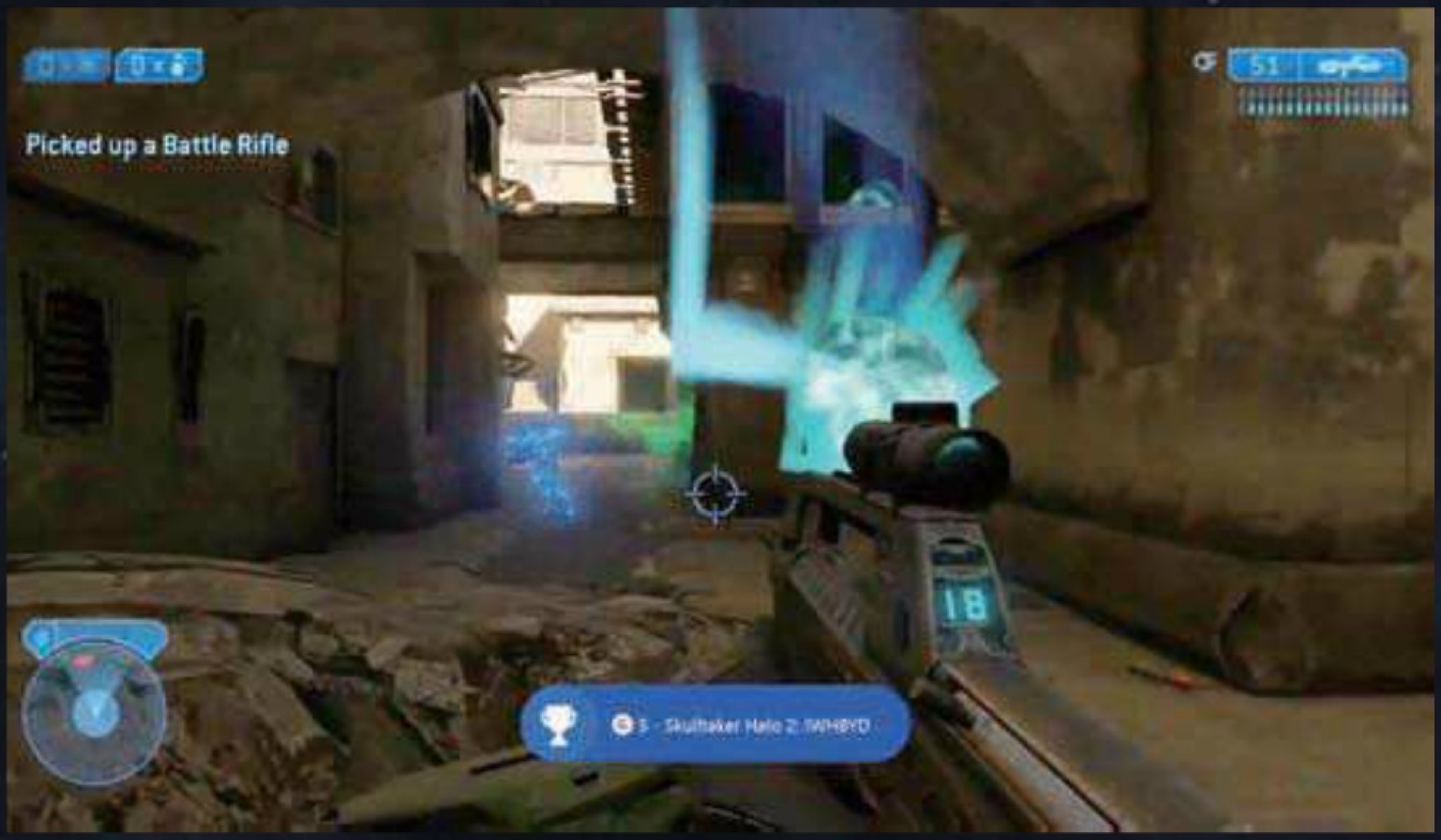
4. 继续前进遭遇敌人后优先解决位于二层的两名操作电浆机枪的野猪兽,之后用电浆手枪 +BR 收拾剩下的精英。清空后星盟运输船还会运送两批精英和野猪兽过来,其中第二批还是特级精英,干掉它们可以获得能量剑。玩家可在它们还悬浮在空中的时候扔两颗电浆手雷在精英身上,这样可以有效减轻之后的战斗压力。地图右侧通向二楼的楼梯处还有 BR 的弹药和破片手雷可以补充。另外这里精英不管有没有被破甲都十分喜欢躲在箱子后面,玩家可以利用这点扔手雷在精英身边即可逼它退出掩体或者送它上西天。

5. 储存点过后先别着急下楼,楼下门开后先往里面扔两颗手雷,里面有几个野猪兽和两个高级精英。接着用刚刚缴获的能量剑对付精英吧。往前走,门后有一个隐身的特级精英,用能量剑伺候,然后转身从另一个门上去,此时应该有另一个特级精英背对玩家,不用吝啬能量剑,砍吧! 之后别急着上楼,楼上有两个精英,用电浆手雷黏上它们。在房间闭锁的大门前有霰弹枪可以获得,再往右边走挂在墙上发光的显示器就是**终端机 1**,终端机旁边有麦格农手枪和 BR 的弹药。出门就会遇上两个高级精英带领着一帮野猪兽外加三个电浆炮塔的“豪华阵容”来迎接玩家,先用 BR 爆头解决坐在电浆炮塔上的野猪兽,再干掉剩下的野猪兽,最后收拾精英。两个精英相隔较远,一般不会同时攻击玩家。往前走在通向二楼的楼梯前会聚集几个高级精英和一个有野猪兽操作的电浆炮塔,由于通道狭窄,建议扔几个手雷进去,这几个精英不死也得破甲,剩下的就交给 BR 解决。上楼开门后如果还有手雷,就往前面门口扔两颗手雷,敌人从那里出来就会吃瘪。如果没有手雷就先用 BR 清理掉野猪兽,再收拾精英。对自己技术有信心的玩家可以直接用能量剑砍杀精英。

6. 外太空里的精英游骑兵不算太难对付,它们护甲比较薄,用 BR 可以轻松解决。进入升降机平台后注意大量兵蜂会从下面爬上来,找个角落慢慢用 BR 清理。料理完兵蜂后敌人会操纵升降机上来,因为升降机空间不大,敌人没有太多可躲藏的地方,在抵达之前用 BR 和手雷解决它们,之后记得拾取电浆手枪,后面会有用。

7. 抵达炸弹所在地后去左边敌人最少的位置发起攻击,一般这时候只有两个敌人会过来,收拾掉后可以往炸弹所在位置扔两颗电浆手雷,然后冲上去解决它们,注意有个特级精英会使用能量剑,可以在它奔过来时黏上电浆手雷。如果在这之前电浆手枪就没有子弹了可以去中间拾取双持轻机枪,然后把精英一个一个引过来解决。全部解决后靠近炸弹触发剧情,本关结束。

第四关 外围地带



1. 开始的小股部队不算难对付，抵达断桥处，进入小巷后要注意有豺狼狙击手，一定要优先解决！

2. 进入大楼后，抵达长廊尽头之前扔两颗手雷过去，会有两个高级精英和几个野猪兽出现。解决它们后玩家可以直接跳下桥，在坠毁的鹈鹕号旁边有星盟的幽灵号可以驾驶，接着直接往前开，不要同敌人的幽灵号和狙击塔上的敌人交火，冲进小巷子之后还有一个电浆机枪和一队精英等着玩家，一样不用管，直接用幽灵号加速冲过去。冲过踏板飞到海边遇上魅影号之后不要急着前进，往左走看到一个碉堡状建筑，进去里面开启**终端机 2**。之后继续前进，进入第二个隧道口后会跟上来一辆己方疣猪号，玩家可以换乘,然后直接往前跑,不用管敌人,尽情享受速度与激情吧!

3. 遇上敌人暗影号运输车编队后顺着右边的台阶走，让操纵机枪的队友料理敌人。再往前走直接冲过敌方据点后即可触发剧情。

灾情报告 《光环 士官长合集》自发售以来爆出不少不BUG，其中最严重的几点包括多人联机搜不到人、战役模式回档、成就无法解除等等，这些BUG严重影响了玩家的游戏体验，也给神作的光环蒙上阴影。不过343目前正在全力抢修，相信假以时日我们就能见到最终的完美版。

第五关 市中心

1. 开始就可以搭乘大杀器“天蝎号”主战坦克，在 90mm 的主炮面前一切都不是问题。上车之前先去跟队友换火箭筒，后面有用。惟一要注意的是走到桥中间触发了魅影号从背后飞过的脚本时要注意身后会有妖姬号杀出，尽快解决它们，不然一轮扫射过后天蝎就要变成死蝎了。在进入地下隧道之前也会有妖姬号出现，注意防空。

2. 走了一段隧道后发现天蝎号无法通过大门，只能下车步行，记得先去大门上拾取光束步枪。大门后面光线昏暗，要多留心精英。此外，在另一头的大门上还有豺狼狙击手，小心不要被阴了。抵达第二个大门处右边还有出现敌人，不要太冒进，提前扔两颗手雷是不错的选择。

3. 走出隧道后发现作战场地十分空旷，这里有不少豺狼狙击手，一定要做到一枪爆头，不然就是被爆头……如果不清楚是否还有狙击手就从掩体里出来晃两下并马上撤回，然后听是否有光束步枪开火的声音。解决完这区域的所有敌人后向前走会遇上亡魂号、幽灵号以及豺狼狙击手，先打死豺狼狙击手，然后用火箭筒的锁定功能干掉亡魂号和幽灵号。如果玩家运气好，之前和敌人作战的友军搭载电磁炮的疣猪号没被摧毁的话，玩家可以搭乘直接冲过去，不用理会敌人。

4. 进入市区对付亡魂号之前要先把桥上的两个豺狼狙击手解决掉，之后玩家可以把车停在远处，用电磁炮攻击亡魂号，不过由于判定系统原因，很多时候准心是红的，但是炮弹却直接打穿并在敌人身后爆炸，没造成伤害，建议玩家尽量攻击车体中心位置。如果玩家没有电磁炮疣猪号，在进入市区时还有一辆队友操纵的疣猪号，不过没有电磁炮，玩家可以用上面讲的办法，也可以用风骚的跑位完成打带跑战术。除了这两个办法以外还有第三个办法——直接开到亡魂号面前，下车劫持亡魂号，再反过来对付敌人的亡魂号。

5. 解决亡魂号后进入大厦，别忙着上楼，两个队友身后墙上挂着**终端机 3**。触发圣甲虫号出现的脚本后继续上楼，天台上有各种各样的武器供玩家使用，建议拾起狙击步枪和火箭筒，火箭筒子弹不要乱用。不要忙着跳下去，先从上方攻击出现在圣甲虫号甲板上的敌人。等到圣甲虫号停下来的时候，玩家就可以跳上去并清空驾驶室的敌人，此时建议用火箭筒 + 霰弹枪组合，里面敌人有两个高级精英和一个特级精英外加几个野猪兽。清理完后触发剧情。

第六关 神风烈士

1. 本关开始玩家将不再扮演士官长，而是扮演星盟的神风烈士。神风烈士和士官长不同的地方除了 HUD 以外，还有他护甲上的头灯被替换为了行动隐身衣，开启行动隐身衣后敌人无法发现玩家——除非玩家当着敌人的面隐身，或者在隐身状态发动攻击。行动隐身衣隐身时间不长，而且冷却时间也较长，但并不妨碍它成为玩家攻关的利器。

2. 开门后利用行动隐身衣可以轻松解决下面的敌人，注意上面平台右边有个精英，玩家可使用行动隐身衣绕至背后近身解决。之后拾起它的星盟卡宾枪，对付野猪兽等敌人能够有效清理。下到电梯井时先往电梯里扔两颗手雷，里面有精英和野猪兽。解决掉他们之后搭乘电梯往下

走，从这里开始就会遇上圣堂防卫者了。落地后开启行动隐身衣先跳下平台，在右边找个地方等待行动隐身衣充能，然后去前方大门右边开启开关，门开后赶紧躲到大门外去，等队友过来帮忙。清理完现成的敌人后还会有敌人的增援从两边的门里出来，谨慎应对，配合魅影号的火力清理他们不成问题。之后进入门后有一个拿能量剑的精英狂战士冲上来，建议进门前先开启行动隐身衣再从背后解决。下去后有不少精英狂战士和野猪兽，先解决用针刺枪的野猪兽，因为针刺枪自带子弹追踪功能，很容易被打到贫血。之后可以用电浆手雷 + 能量剑解决精英狂战士。

3. 开门后直接上楼，从精英头顶跳过，落地后立刻开启行动隐身衣，先别忙着进门，往右走上楼，转身，可以看到**终端机 4**。然后下去开门过去。下去后右边会有精英狂战士，记得用能量剑收拾。继续向下走，前方门里会刷出用针刺枪的野猪兽，左边会出现精英狂战士和若干野猪兽，用星盟卡宾枪杀完野猪兽后可以直接隐身躲过精英狂战士继续前进，抵达下一个储存点的地方有能量剑刷出。

4. 开门后面前就有两个野猪兽在打盹，扔个手雷过去送它们见上帝。注意空中还有圣堂防卫者，而右边高台上也有 2 个手持圣堂光束步枪的精英狂战士。解决完后前面还会刷出敌人，小心清理不成问题。走廊尽头右拐门后有两个精英狂战士，能量剑伺候。进入左边门后来到触发异教徒领袖 Sesa 'Refumee 上妖姬号逃跑的脚本，左边的大门会有精英狂战士和野猪兽刷出，提前扔两颗手雷过去，然后开启行动隐身衣用能量剑解决剩下的敌人，或者干脆直接绕过他们去操纵妖姬号。

5. 空中战斗没有难度，只要注意别被燃料炮打中就好。消灭完敌人后触发剧情。

第七关 神使

1. 本关开始将对抗虫族。出现 Sesa 'Refumee 幻影的地方有能量剑可以拾取，Sesa 'Refumee 说完话后就会出现虫族，用星盟卡宾枪可以轻松解决。开门后消灭完虫族与圣堂防卫者升降梯就会启动，下降过程中也会有虫族和圣堂防卫者出现，只要活用掩体就能轻松应对。

2. 抵达虫族与异教徒部队混战的大厅后不要急着跳下去，先在上面解决掉所有敌人，对于虫族的母体形态可以放过。注意自己这一层也会有虫族刷出，小心被敌人偷袭。跳下楼后往左边走，墙背后有**终端机 5**。楼下的敌人清理完后，楼下门后以及楼上就会刷出新的敌人，用星盟卡宾枪慢慢收拾。清理完敌人后继续前进，门开后不用管虫族和异教徒，直接从沿着左边的路向上进入主控室触发剧情。

3. 剧情过后沿着道路向上前进，抵达升降机前先到升降机开关的背后启动开关，然后走到升降机的开关前召回升降机，之后待在原地，升降机下来后会把玩家直接弹到塔顶，此时玩家获得无敌能力，被攻击后护盾不会减少。切断三根钢缆后直接从升降机位置跳下去，然后不管敌人一路往前走触发剧情。

4. 剧情过后一路向前，因为玩家处于无敌状态可以无视敌人，当然若想完成分数挑战的话可以杀光敌人。来到停机坪触发剧情，接下来就是与敌方 BOSS——Sesa 'Refumee 交战。BOSS 有分身能力，不过对于有无敌状态的玩家来说有没有都一样，开始直接跳到飞机上用能量剑砍吧！ BOSS 受到一定伤害就会躲起来，然后会随机出现在 4 个隧道口里，这时候就用星盟卡宾枪攻击它，如此反复几轮就可轻松过关。

第八关 三角洲特遣队

1. 本关开始玩家重新扮演回士官长，但是没有上一关的无敌状态了。开始后先跟 ODST 队员换取 BR，然后解决炮塔上的野猪兽。节约火箭筒的弹药，留着对付后面敌人的载具。上去后直接从最右边走，可以直接避开敌人。往前走会有 4 个豺狼狙击手，用 BR 尽速解决。之后用它们的光束步枪换下 BR。走到桥梁控制室前先在远距离用光束步枪解决能看到的敌人，之后敌人的幽灵号会刷出来，用火箭筒伺候吧，解决完后进入控制室，里面有精英、野猪兽和豺狼侦察兵。先扔几颗手雷，枪法好的玩家可以直接用光束步枪射杀敌人，不然还是建议换成其他武器慢慢收拾。控制室的左边有**终端机 6**。启动控制器后 Johnson 会给玩家送来“天蝎号”主战坦克，以控制室为掩体，干掉对面两台亡魂号，之后不要急着前进，敌人会有两台妖姬号刷出，同样以控制室为掩体收拾它们。如果被打起火就重新返回上一个储存点，因为后面的战斗敌方基本都是载具，要保证“天蝎号”的血量。

2. 之后的路程凭借“天蝎号”的火力可以说完全无压力，到达遗迹后会有队友和鹈鹕号空投武器支援，玩家可以拾取 S2 AM 狙击步枪，建议节约狙击枪的弹药，后面会有一场狙击战，这里就先用其他武器。

3. 来到丛林后玩家就要做好狙击战的准备了，这里不仅要豺狼狙击手，还有精英，兵蜂等敌人，先把豺狼狙击手解决了再对付其他敌人，建议使用经典画面作战，因为经典画面的树木没有那么茂盛，容易发现敌人。

4. 来到先行者建筑前，房顶左右两边各有一个豺狼狙击手，用狙击步枪解决。之后别忙着下去，会有兵蜂刷出，解决完后再继续前进。进门后有个手持能量剑的精英荣耀卫士站在先知影像的面前，用狙击步枪解决，之后还有三只精英荣耀卫士出现，同样用狙击步枪挨个挨个收拾。之后触发剧情。

第九关 悲怆

1. 开始后右边门后就会有精英刷出，提前扔两颗手雷过去然后用狙击步枪解决。出来后要小心前方和右边先行者建筑上的豺狼狙击手，一共五个，其中一个在右边先行者建筑物的阳台里，那里很黑所以玩家几乎看不见。收拾完它们后再前进。

2. 杀到之前豺狼狙击手所在的中庭，这里又会刷出新的豺狼狙击手，先在远处狙杀它们再过去。之后玩家会遇上两个猎人，利用中间的建筑物与猎人周旋，然后找机会用光束步枪射击它后背露出的弱点，只要两发即可毙命。之后会有鹈鹕号给玩家提供空投武器支援，记得捡起火箭筒。

3. 乘坐传送器抵达先行者建筑物前可用光束步枪先解决豺狼狙击手，然后解决炮塔上的敌人。门口会有两个豺狼侦察兵出来，扔个手雷过去搞定。进去后注意会有兵蜂刷出，清理完后先上楼，有个打盹的野猪兽，干掉它之后可以获得燃料炮，一共 8 发子弹。之后再进入升降机。

4. 出升降机后上楼前左边楼道下面有一把星盟卡宾枪，如果玩家手里没有精确射击武器了可以捡起来，前面长廊与野猪兽的交战的用得着。继续前进遇到手持能量剑精英荣耀卫士，先退回去一点，等兵蜂一起过来之后再用燃料炮一并轰杀，接着注意左边的豺狼狙击手。再往前走大门后会出现猎人，燃料炮伺候。在左边先知巨大影像的背后有**终端机 7**。

5. 杀到长廊处要注意这里的所有敌人都是隐身的，建议换回经典画面，这样更容易看清敌人的位置。之后走到升降机前，里面有个拿能量剑的精英，用电浆手雷解决。从升降机里出来后会遇上两个拿能量剑的精英荣耀卫士和若干野猪兽，用刚刚缴获的能量剑解决精英，野猪兽则用星盟卡宾枪对付。

6. 出来不要急着上去，会有高级精英和兵蜂刷出，先解决掉兵蜂，再干掉精英。再往上走还有豺狼侦察兵，解决完它们后会有队友以及鹈鹕号空投武器支援，记得捡起 S2 AM 狙击步枪，前面会有豺狼狙击手和高级精英。由于这里地形比较复杂，确保敌人都被清空后再继续前进。抵达传送器后有敌人的魅影号出现，躲到传送器下层，然后开启机关。之后赶紧拿上火箭筒，后面会有两架妖姬号出现，尽速解决。与敌人的传送器接触时优先解决掉用燃料炮的野猪兽，之后拾起燃料炮。在抵达神庙之前换上 S2 AM 狙击步枪，从远处狙击掉敌人。之后触发剧情。

7. 解决掉神庙门口的敌人后就要打第二个 BOSS 悲怆先知了。它会发射能量光线攻击玩家，同时身边有两个精英荣耀卫士和一堆野猪兽。先把精英干掉，然后找机会跳到先知身上劫持它，接着使劲揍，几轮下来先知就会含恨而终了。要注意的是先知旁边的野猪兽是无限刷的，而精英不会；同时先知全身泛金光的时候是无法劫持它的。杀掉悲怆先知后触发剧情。

第十关 神的信物

1. 这关开始玩家又扮演回了神风烈士。开始后玩家就会与圣堂防卫者交战，注意挂在墙上的像大型医疗包一样的东西，那是圣堂防卫者生产装置，能够不断生成圣堂防卫者。当它关闭时会有红点提示，此时防御能力很强，但不会生成圣堂防卫者；而当它开启时会放出亮眼的白光，此时会生产圣堂防卫者，但是防御力较弱，用星盟卡宾枪对着发光口开三枪即可摧毁。当然，一颗电浆手雷也能摧毁它们。

2. 直接走到左边攻击柱子中间发光的地方，然后柱子会自动升起，跳下去即可。

3. 跳下第三个坑之后就要正式和圣堂防卫者交战了，先打掉生产装置再打圣堂防卫者。跳到第五个坑之后玩家会遇到先行者的“执法者”单位。别看长得大，直接跳到它下面可以随便蹂躏它。把剩下的圣堂防卫者解决后攻击四个柱子解除传送器的限制。到达另一边后先把生产装置打掉，然后让圣堂防卫者和虫族混战，最后再出来得渔翁之利即可。等到左边的大门开启后就开启行动隐身衣进去。

4. 跳下第三个坑之后不要管先行者的“执法者”和虫族，直接开行动隐身衣往左边走，然后跳下第四个坑。之后玩家可以选择与虫族交战，也可以选择直接开隐身溜走。第二个桥上会遇到圣堂防卫者，解决完开隐身后向左边走，避开敌人跳下第五个坑。跳下第六个坑之后，面对第七个坑的右边有**终端机 8** 和火箭筒。跳下第七个坑后发现队友和虫族在交战，玩家可以在远处用火箭筒攻击柱子，接着开隐身跳入。

5. 来到外面后的虫族比较容易收拾，建议用星盟卡宾枪稳扎稳打。惟一需要注意的地方是杀到洞穴前面时，洞穴里会有虫族刷出，如果此时火箭筒还有子弹可以赏赐给它们。出洞穴后清理完眼前的敌人就开始进行防御战。以玩家面朝刚过来的洞穴方向为正面，在右后方会刷出手持火箭筒的虫族，记得优先解决。清理完敌人后触发剧情。

第十一关 隔离区

1. 剧情过后选择一辆载具登上，幽灵号目标比较小，不容易被击中；死神号比较大，但是队友可以操作机枪帮助玩家开路，玩家可以自行斟酌。之后遇到的敌人都不用管，一路冲到底。遇到“天蝎号”主战坦克后直接从它的左边过去，速度快的话能在它开炮之前冲进目标地点。

2. 进入废墟后遇上圣堂防卫者和虫族在交战，玩家正对的下面通道里有**终端机 9**。玩家可以开隐身直接绕过去，或者在楼上把敌人清理完后再前进。继续前进别走太快，小心被头上掉落的“执法者”残骸砸死，接着还是老战术，跑，让虫族和圣堂防卫者们打去吧。在进入洞穴之前记得隐身，里面会有虫族刷出，一般遇到最后两个虫族的时候隐身就会失效，直接干掉它们。

3. 来到敌人亡魂号所在地，旁边有一辆幽灵号，赶紧开上然后夺路狂奔。路上会遇到搭载电磁炮的疣猪号，虽然火力很强大，但是射速慢，玩家多注意规避即可，之后只需一路奔向先行者建筑物所在地。抵达目标地点后即可触发剧情。

4. 剧情过后转身向后面带有拱形门的支撑柱位置前进，用手雷跳把自己送到拱形门上，然后顺着柱子往高处走即可卡入 BUG，此后敌人将无法攻击到玩家。抵达平台后向前走即可走出 BUG 区域，再往前走到达目标地点触发剧情。

第十二关 尸脑兽

1. 本关玩家重新扮演回士官长，开场后立刻向后退，用前方的台阶作为掩体收拾掉两个鬼面兽荣耀卫士。储存点过后将会有几波鬼面兽带领野猪兽杀出来，在此之前玩家可以先捡起鬼面兽电浆步枪，然后跳到树立在通道两侧的物体上，再跳到二楼的平台上，从这个平台先攻击野猪兽，之后再跳下收拾鬼面兽并拾取针刺步枪和电浆步枪的弹药，接着再跳回二楼，如此反复即可。注意鬼面兽队长，手持鬼面兽榴弹炮，背上插一根小红旗，一定要优先解决，不然它两发炮弹就能要玩家的命。另外要注意打到后面二楼会刷出使用星盟卡宾枪的鬼面兽，注意别被偷袭了。之后就可以用星盟卡宾枪痛宰敌人了！

2. 开门后有不少野猪兽和鬼面兽，慢慢用光束步枪清理即可。往前走门后有两个鬼面兽荣耀卫士，趁它们没反应过来之前用电浆手雷炸死它们。清理完剩下的杂兵后会有一批鬼面兽从重力升降机处刷出，收拾干净后搭乘重力升降机继续前进，清理完楼下的敌人后记得捡起光束步枪。

3. 来到长廊后由于地势复杂且狭窄，建议使用星盟卡宾枪慢慢清理敌人。长廊尽头第一个门右边有星盟卡宾枪的弹药补给。进入第二个长廊后注意左右两边各有一个打盹的野猪兽。长廊尽头左边有星盟卡宾枪的弹药补给。开门后会有大量鬼面兽出现，用光束步枪即可轻松解决。

4. 从升降机上落地后马上蹲下，然后先走到鬼面兽队长的背后近身解决，另一个用电浆手雷收拾。剩下的野猪兽在星盟卡宾枪前也不足为惧了。之后别忙着下楼，先在楼上把楼下的敌人清空再走，二楼左边有星盟卡宾枪的子弹补给。在第一个陆战队关押的房间里有几个野猪兽和一个鬼面兽队长，从背后近身干掉鬼面兽队长再收拾野猪兽。之后会有大批敌人从楼上出现，不过在星盟卡宾枪面前都是被爆头的命，收拾完后上楼拯救第二批陆战队。第二批陆战队关押房间里有鬼面兽榴弹炮可以拾取。清理完敌人后返回重力升降机。

5. 上来后有能量剑可以拾取，门后会刷出两个初级精英，清理完后进门。门里有兵蜂从左上方刷出，记得优先解决。走廊尽头有两个精英荣耀卫士，用星盟卡宾枪在远处解决。它们有能量剑，近战占不到便宜。走廊尽头大门一开就会有兵蜂刷出，枪法好的玩家可以直接用星盟卡宾枪点死它们，或者开门后立刻扔两颗电浆手雷，为自己后退争取时间。下一个走廊难点就不算多，只要解决了两个精英荣耀卫士就好办了。继续前进会遇上两个猎人，不用管直接逃走。开门后发现精英荣耀卫士和鬼面兽互殴，右边有两个初级精英。解决完它们后小心对面塔台和左边的豺狼狙击手，清理完后去对面塔台的左边，墙上挂有**终端机 10**。

6. 通过传送带后右边会刷出一个豺狼狙击手，优先解决；左边会有精英带领野猪兽阻止玩家前进，手雷伺候。之后玩家可以利用豺狼人出现的地方高跳跳上屋顶，从上面绕过正在交战的鬼面兽和精英直接抵达第二个传送带。之后玩家将在大厅与大批敌人交战，这里可以选择不攻击敌人直接从最右边来到最后要进去的大门边上躲着，等鬼面兽从大门刷出来后再溜进去，战斗就交给鬼面兽和精英去吧。穿过第三个传送带后右边有能量剑拾取，之后一样用老办法跳到楼顶抵达第四个传送带。进入大门后会刷出三个鬼面兽，其中一个用的是鬼面兽榴弹炮，注意优先解决。出来后正前方有个豺狼狙击手，杀了它捡起光束步枪，然后狙杀对面的豺狼狙击手。对面塔台后的大门会刷出精

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

英和使用燃料炮的野猪兽，同样用光束步枪解决。大厅的战斗不算难，若光束步枪还有子弹则可轻松通过；若没有子弹，就捡起电浆手枪，用蓄力破甲＋爆头战术。

7. 来到长廊后右边有豺狼狙击手，杀死它捡起光束步枪。然后先解决炮塔上的敌人，之后的敌人就好对付了。光束步枪尽量节约子弹，后面留着打猎人。走到长廊尽头会刷出一批精英和野猪兽，清理完后再往前走又会刷出两个猎人，玩家可以先引他们出来，再直接跑进门里。门里除了一批精英、野猪兽在和鬼面兽、兵蜂交战以外以外还有两个猎人。其中有个精英是用燃料炮的，用光束步枪干掉它们，然后获取燃料炮。接下来让精英和鬼面兽打去吧，找机会用光束步枪干掉猎人，之后慢慢清空敌人就好。然后通往目的地的大门会刷出一批特级精英和精英终极荣耀卫士，在它们出来之前就用燃料炮好身伺候吧！之后通过长廊触发剧情。

第十三关 奋勇起义

1. 这关玩家再次扮演神风烈士。一开始玩家可以取得能量剑，之后开隐身干掉下面的三个鬼面兽。接着不要忙着出去，等隐身充能，然后开隐身走到前面石头后面躲着，等再次充能后继续隐身上山进入先行者建筑。开门后玩家可以用手雷跳直接跳上野猪兽所在的高台，沿右边前进，进门之前开隐身即可躲过敌人。进门后先等待隐身充能，之后继续开隐身绕过前面的鬼面兽进门。出门后再次开隐身跳到最底层进门，用能量剑解决遇上的鬼面兽。进门后同样利用隐身直接绕过鬼面兽继续前进。之后捡起地上的燃料炮，大门一开外面就有鬼面兽和豺狼人埋伏，直接炸它们个鸡飞狗跳！继续向前会刷出一批鬼面兽和豺狼狙击手，用星盟卡宾枪干掉后捡起光束步枪，然后坐上幽灵号往前走，不用管敌人，一路狂奔吧。来到第二个敌人的据点时先下车解决掉敌人的豺狼狙击手和右边石头上的鬼面兽队长，然后去豺狼狙击手的位置拾取光束步枪，接着继续开着幽灵号飞奔。抵达第三个敌人据点时同样先下车开隐身在远距离解决掉豺狼狙击手和鬼面兽们，之后即可安心前进。

2. 在河道尽头有两个豺狼狙击手，开隐身解决。之后别忙着下去，先用光束步枪狙杀下面的鬼面兽。下去后在二楼平台里面有**终端机 11**。随后会刷出大批鬼面兽，优先用光束步枪解决鬼面兽队长，这个区域弹药比较多，打起来也相对轻松。另外还要注意的就是两台亡魂号，小心躲过它的炮火。在杀完所有的鬼面兽后，进入先行者建筑可以拾取火箭筒和燃料炮等武器，出门后先用光束步枪解决豺狼狙击手，然后用火箭筒的锁定功能干掉亡魂号。之后还会刷出两辆幽灵号和一批鬼面兽，用燃料炮或光束步枪解决即可。通过洞穴后触发剧情。

第十四关 博爱之城

1. 本关玩家最后一次扮演士官长，剧情过后就开始同虫族交战，用星盟卡宾枪可以轻松解决敌人。进入大厅后前方会有鬼面兽队长刷出，电浆手雷伺候。上了升降机后在武器架处捡起光束步枪，之后用光束步枪在远处解决完敌人后再前进。经过第二个传送带后，门里会刷出虫族，记得提前扔手雷过去。进入长廊之前左边会有虫族刷出，玩家可以先让它们进去与星盟交战，自己从旁边溜过去即可。

2. 出门后先用近身解决背对右边背对玩家的豺狼人，然后从左边

下面的拱形通道溜走，运气好的话敌人是不会发现玩家的。如果一定要交战的话就以门口的石头为掩体，用光束步枪先狙杀鬼面兽，然后慢慢清理杂兵。

3. 启动升降机上楼后先干掉几个星盟杂兵，之后退回升降机处，利用升降机作为掩体，等待虫族从两边的管道刷出与星盟交战，然后先做掉虫族，再对付星盟。千万要注意别被两方夹在中间，会死的很惨。如果玩家对自己技术有信心，可以在两方交战的时候从旁边绕过去，直接进入大门。进入大门后左后方有**终端机 12**。

4. 乘坐升降机上来后不要管敌人，直接从最右边绕到目标地点即可触发剧情，本关结束。

第十五关 朝圣之旅

1. 本关是本作的最后一关，也是玩家最后一次扮演神风烈士。开场后坐上死神号，同样是不管敌人一路往前飞奔，来到圣甲虫号前会有两辆敌人的亡魂号和若干鬼面兽队长刷出，此时不用管它，掉头回刚刚过来的地方，触发储存点脚本后再返回圣甲虫号位置发现敌人全都不见了，直接进入先行者建筑。在第二扇门里有光束步枪可以捡起，开门后先隐身，狙杀炮塔上的敌人，然后让队友跟鬼面兽搏杀，自己偷人头就好。清理完房间里的敌人后继续前进会遇上一队鬼面兽和豺狼狙击手，优先解决豺狼狙击手和鬼面兽队长，不然就算是猎人也抗不了它门几枪。

2. 来到长廊处会遇上一批豺狼人侦察兵，直接开隐身过去，若是被发现了就会有兵蜂刷出。来到队友被囚禁的地方有能量剑可以拾取。之后破坏掉囚禁装置即可释放队友，然后让队友和鬼面兽大打出手，自己负责偷人头就好。在右边二楼第二个囚禁室里有最后一个**终端机 13**。

3. 出来后会杀光鬼面兽后即可触发剧情，剧情过后精英会为玩家送来妖姬号，登上后用燃料炮解决地面的亡魂号。继续往前会遇上敌人的妖姬号，不用管它们直接飞到目标地点，然后等待 Johnson 开的圣甲虫号过来把门炸开即可进入。玩家甚至可以直接把妖姬号开进去，然后就可一路畅通无阻。到达通道尽头后触发剧情。

4. 剧情过后开始最后一场 BOSS 战。由于刚刚把妖姬号开过来了，所以开局就开启隐身往身后走登上妖姬号，然后开妖姬号对付塔塔洛斯。要注意的是对付塔塔洛斯期间会有鬼面兽增援，由于塔塔洛斯只会近战，所以不会攻击玩家的妖姬号，玩家只需要解决掉增援的鬼面兽即可蹂躏塔塔洛斯。干掉塔塔洛斯后触发剧情，游戏至此结束！

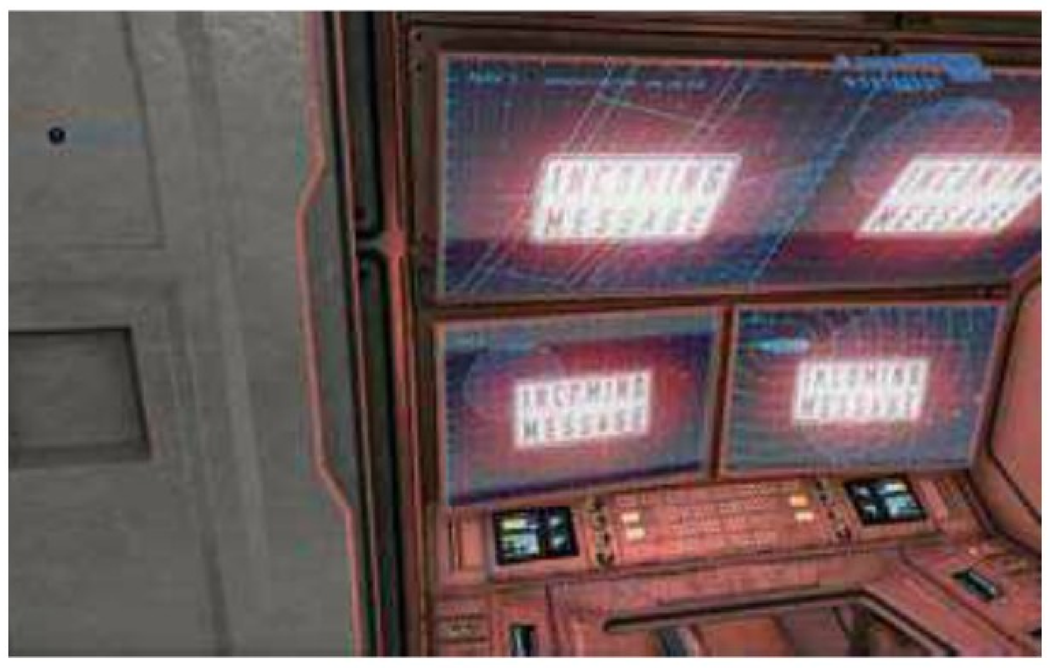
《光环 战斗进化 周年纪念版》成就详解

抵达 5点

解锁条件

启动第1关“秋风之墩”的终端机

取得方法 第一次来到舰长室后在舰长室的左边泛着红光的屏幕就是终端机。



牺牲 5点

解锁条件

启动第2关“环带”的终端机

取得方法 驾驶疣猪号第一次进入先行者建筑后第四个拐弯处发光的物体就是终端机。

分裂 5点

解锁条件

启动第3关“真理与和谐号”的终端机

取得方法 来到主控室后，台阶上泛着红光的屏幕就是终端机。

闲置人手 5点

解锁条件

启动第4关“安静制图机”的终端机

取得方法 本关第一次同猎人交战的地方，靠着先行者建筑就有终端机。

搭便车的人可能是逃犯 5点

解锁条件

启动第5关“突击控制室”的终端机

取得方法 夺取妖姬号后，往左下方飞行，终端机就在先行者建筑的缝隙里。

勉强控制 5点

解锁条件

启动第6关“343引导者”的终端机

取得方法 这一关的终端机比较特殊，必须从头到尾完成本关才会触发终端机的出现脚本。在最后玩家启动乘坐升降机撤离时，跳到对面高台上即可发现终端机。

谁来监督监督者? 5点

解锁条件

启动第7关“图书馆”的终端机

取得方法 来到第三层后，从如图位置利用高跳跳过去即可抵达终端机所在位置。

记忆 5点

解锁条件

启动第8关“两个背叛者”的终端机

取得方法 本关开始后，清理完几个圣堂防卫者，在环形走廊的另一头就是终端机。

心灵游戏 5点

解锁条件

启动第9关“凯斯舰长”的终端机

取得方法 在主控室也就是Kyes舰长所在的房间的走廊下面。

无限的乐趣 5点

解锁条件

启动第10关“虎口”的终端机

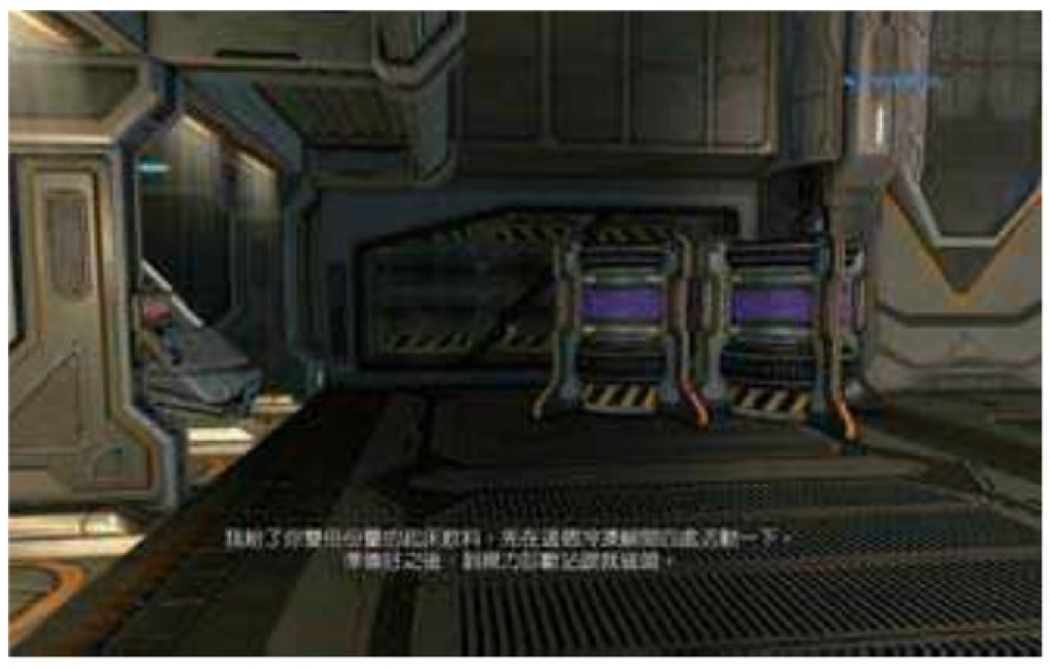
取得方法 来到如图所示房间后，顺着左边的梯子进入控制室，泛着红光的屏幕就是终端机。

骷髅头收集者：钢铁 5点

解锁条件

拿到“钢铁”骷髅

取得方法 在第1关“秋风之墩”。出了冷冻舱转身看到两个容器罐，骷髅头就在容器罐后面。

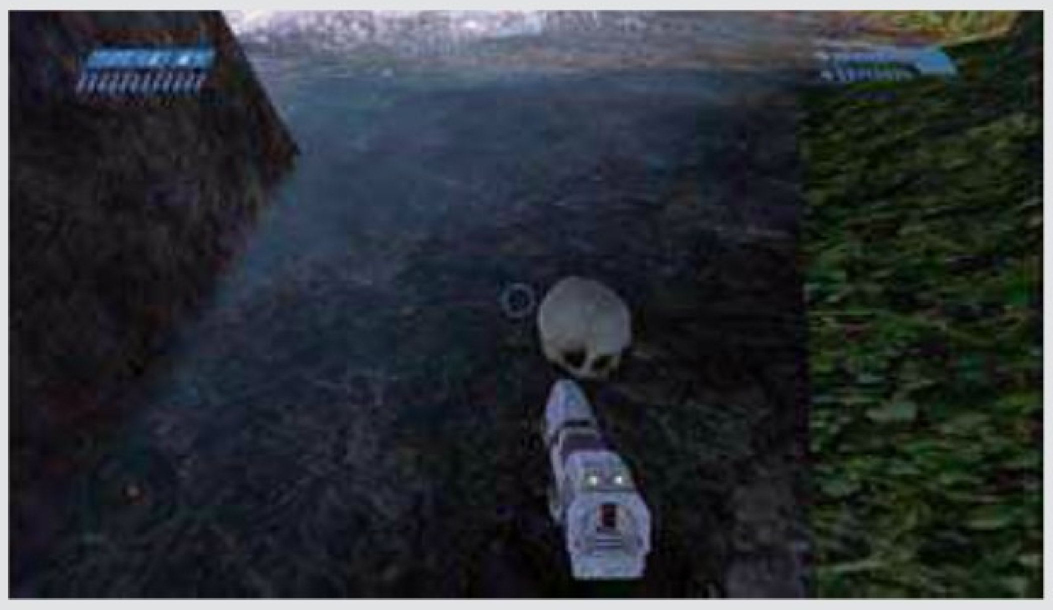


骷髅头收集者：神话 5点

解锁条件

拿到“神话”骷髅

取得方法 在第2关“环带”。开始后向右前方前进来到瀑布处，骷髅头就在石头后面。



骷髅头收集者：爆炸 5点

解锁条件

拿到“爆炸”骷髅

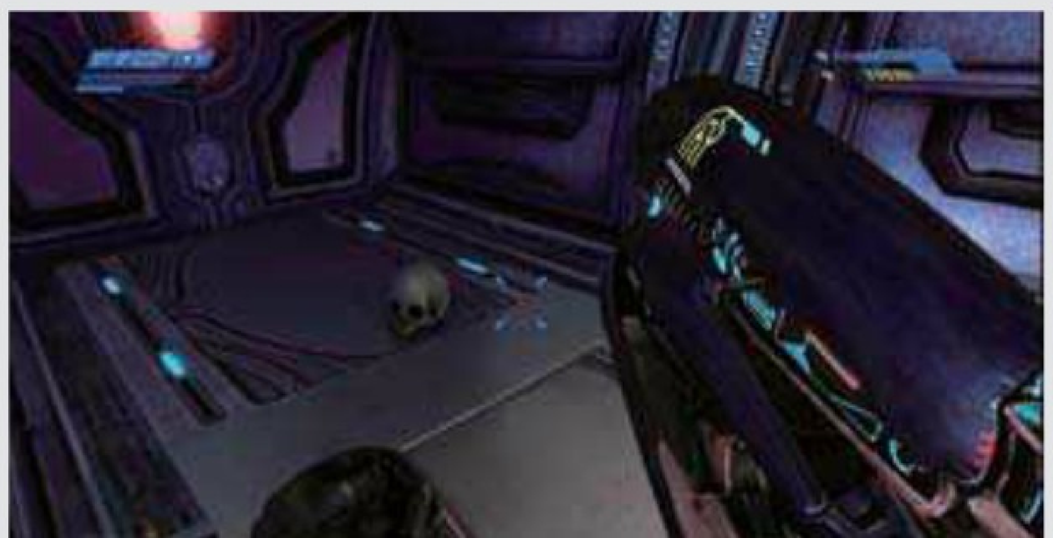
取得方法 在第2关“环带”。和队友第一次会和后，往大峡谷方向走，骷髅头就在峭壁上，从旁边上去即可。

骷髅头收集者：异物 5点

解锁条件

拿到“异物”骷髅

取得方法 在第3关“真理与和谐号”。来到停机坪后向右前方走到尽头，进门后左边便是骷髅头。



骷髅头收集者：饥荒 5点

解锁条件

拿到“饥荒”骷髅

取得方法 在第4关“安静制图机”。驾驶疣猪号来到有观测台的地点，继续往前开到右边石头处，沿着道路上去往右边走，尽头处便是骷髅头。

骷髅头收集者：头巾 5点

解锁条件

拿到“头巾”骷髅

取得方法 在第4关“安静制图机”。来到系统控制室后向右转，从外部的台阶上用手雷跳跳到走廊顶上，骷髅头就在那里。

骷髅头收集者：浓雾 5点

解锁条件

拿到“浓雾”骷髅

取得方法 在第5关“突击控制室”。来到如图所示地点后，从旁边的台阶用手雷跳跳上高台，即可看到骷髅头。

骷髅头收集者：故障 5点

解锁条件

拿到“故障”骷髅

取得方法 在第5关“突击控制室”。驾驶天蝎号打开大门后来到如图所示地点，在右边下面的管道上即可发现骷髅头，跳下去拾起即可。

骷髅头收集者：萧条 5点

解锁条件

拿到“萧条”骷髅

取得方法 在第6关“343引导者”。本关开始后一直向左走，走到尽头发现右边有这样的树木，树后面就是骷髅头。

骷髅头收集者：黑眼 5点

解锁条件

拿到“黑眼”骷髅

取得方法 在第7关“图书馆”。本关开始杀光第一批虫族后来到如图所示位置，用手雷跳跳上高台，再跳入前方的坑洞，往上走即可发现骷髅头。

骷髅头收集者：眼罩 5点

解锁条件

拿到“萧条”骷髅

取得方法 在第7关“图书馆”。来到顶层后，向右边走到尽头，即可发现骷髅头。

骷髅头收集者：糖果宝贝 5点

解锁条件

拿到“糖果宝贝”骷髅

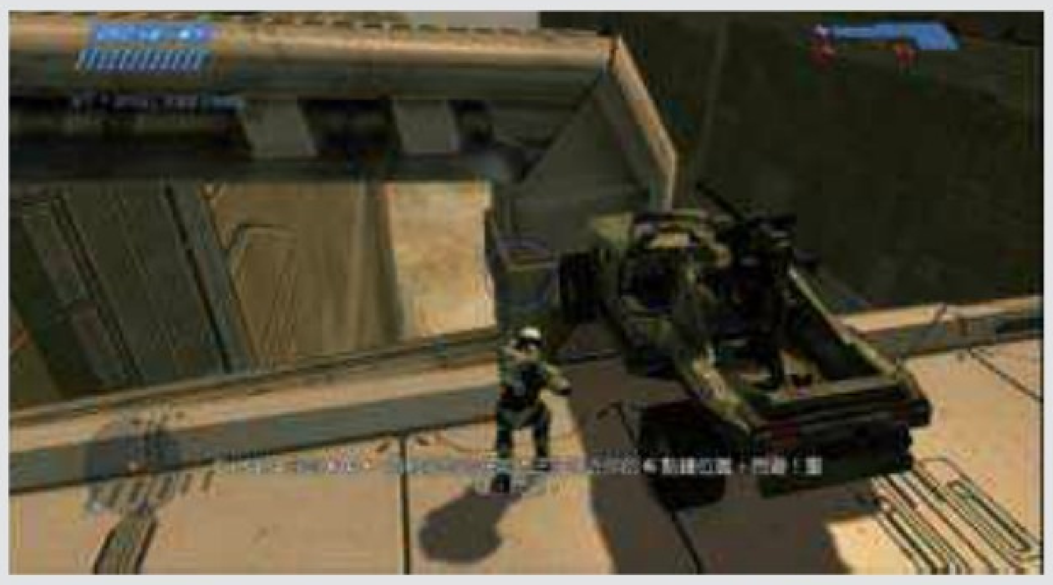
取得方法 在第8关“两个背叛者”。关掉最后一个能量器需要抢夺一架妖姬号，抢到后不要急着去目标地点，先飞到如图所示位置，在大门顶上降落即可发现骷髅头。

骷髅头收集者：野猪兽生日派对 5点

解锁条件

拿到“野猪兽生日派对”骷髅

取得方法 在第10关“虎口”。在等待仇敌克星的地方，利用疣猪号跳到墙上，墙的尽头就是骷髅头。



胆小鬼才用超能护盾 10点

解锁条件

第1关“秋风之墩”传奇难度下不使用超能护盾过关

取得方法 不要拾起超能护盾即可。

咬紧牙关忍下去 10点

解锁条件

第1关“秋风之墩”传奇难度下不使用血包过关

取得方法 不拾起血包即可。

禁航区 10点

解锁条件

第2关“环带”摧毁4架妖姬战机中的3架

取得方法 简单难度下完成即可。

徒步战斗 10点

解锁条件

第2关“环带”不坐上载具过关

取得方法 简单难度下完成即可。

按照计划进行 10点

解锁条件

第3关“真理与和谐号”在不被发现的情况下，杀光第一批遭遇到的敌人

取得方法 简单难度下完成即可。

近距离战斗 10点

解锁条件

第3关“真理与和谐号”狙击枪至少剩下 4 发子弹过关

取得方法 简单难度下保证狙击枪子弹还有4发即可。

抢滩头堡 10点

解锁条件 第4关“安静制图机”的抢滩登陆战中不损失任何陆战队员，英雄或更高难度

取得方法 下飞机后用手枪迅速爆头野猪兽，然后冲在前面吸引精英火力即可。

和平主义者 10点

解锁条件 第4关“安静制图机”不开枪、不扔雷、不近战、不死、不重来过关

取得方法 简单难度下完成即可。

猎杀亡魂号 10点

解锁条件 第5关“突击控制室”用天蝎号坦克摧毁4辆亡魂号坦克

取得方法 简单难度下完成即可。

快让我出去！ 10点

解锁条件 第6关“343引导者”搭乘鹈鹕运输机几秒钟

取得方法 本关开始从鹈鹕运输机下来后，马上走向机头的位置，跳上岩石再跳上运输机背部即可。

手到擒来 10点

解锁条件 第7关“图书馆”不死过关，英雄或更高难度

取得方法 合作模式也是两人不死过关才能解锁成就。

别打到那些小家伙 10点

解锁条件 第8关“两个背叛者”不杀死野猪兽，英雄或更高难度

取得方法 战斗时尽量不要投掷手雷以免误伤。

原地留下 10点

解锁条件 第8关“两个背叛者”传奇难度下不捡起其它武器

取得方法 尽量一路跑，不要恋战，不然子弹会不够用。

大功告成 10点

解锁条件 第9关“凯斯舰长”杀死所有精英，英雄或更高难度

取得方法 杀光所有敌人就可以确保没有漏网之鱼。

此面朝上 10点

解锁条件 第10关“虎口”驾驶疣猪撤离时不被抛出车外

取得方法 不要把车开翻或者下车即可。

值得记住的日子 5点

解锁条件 在任意月份的15号玩《光环 士官长合集》

取得方法 准时上线即可。

过往时光 5点

解锁条件 单机4人分屏玩“Blood Gulch”地图的抢旗游戏

取得方法 找4个手柄即可。

生手 10点

解锁条件 以简单难度完成所有战役任务

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

超级战士诞生 10点

解锁条件 以正常难度完成所有战役任务

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

相信英雄 20点

解锁条件 以英雄难度完成所有战役任务

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

活生生的传奇 30点

解锁条件 以传奇难度完成所有战役任务

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

亲爱的日记 20点

解锁条件 启动《光环 战斗进化周年纪念版》的所有终端机

取得方法 各个终端机位置详见其单独对应的成就攻略。

前后差异 10点

解锁条件 完成所有战役任务，且看过每个任务的经典和重制画质

取得方法 用View键切换画面。

势不可挡！ 10点

解锁条件 以英雄或更高难度不伤血完成任一战役任务

取得方法 可以挨枪，但是护盾不能被击破。

脚踏实地 10点

解锁条件 没有跳跃就完成一个战役任务

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

好的选择 10点

解锁条件 完成1个《光环 士官长合集》战役清单

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

品味绝佳 20点

解锁条件 完成3个《光环 士官长合集》战役清单

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

如好酒般香醇 30点

解锁条件 完成《光环 士官长合集》LASO战役清单

取得方法 以传奇难度完成《光环 战斗进化》的战役清单且骷髅全开。这个成就有个邪道获取方法，首先，玩家需要有好友已经LASO打到了最后一关或者有最后一关的进度点。加入好友的游戏，接着选择“储存/退出”，这样一来就“复制”了好友的进度，再接着选择“继续游戏”，就可以只用打过最后一关即可解锁成就。最后，这个方法可以用在解锁所有支持合作清单的成就。

秋风之墩 10点

解锁条件
完成第1关“秋风之墩”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

环带 10点

解锁条件
完成第2关“环带”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

真理与和谐号 10点

解锁条件
完成第3关“真理与和谐号”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

安静地图机 10点

解锁条件
完成第4关“安静地图机”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

突击控制室 10点

解锁条件
完成第5关“突击控制室”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

343引导者 10点

解锁条件
完成第6关“343引导者”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

图书馆 10点

解锁条件
完成第7关“图书馆”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

两个背叛者 10点

解锁条件
完成第8关“两个背叛者”

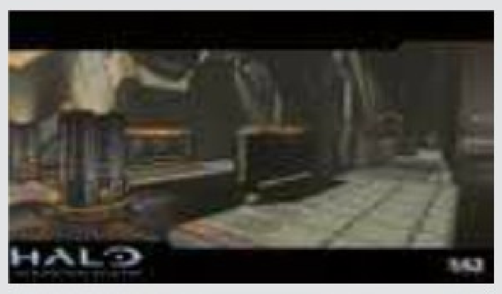
取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

凯斯舰长 10点

解锁条件
完成第9关“凯斯舰长”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

虎口 10点



解锁条件
完成第10关“虎口”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

反正我也不喜欢这艘船 10点

解锁条件
击败目标时间完成第1关“秋风之墩”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

飞越区域 10点

解锁条件
击败目标时间完成第2关“环带”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

你无法承受事实 10点

解锁条件
击败目标时间完成第3关“真理与和谐号”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

登岸 10点

解锁条件
击败目标时间完成第4关“安静地图机”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

搭电梯不行吗 10点

解锁条件
击败目标时间完成第5关“突击控制室”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

瓶中闪电 10点

解锁条件
击败目标时间完成第6关“343引导者”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

太长了不想读 10点

解锁条件
击败目标时间完成第7关“图书馆”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

快速巡回旅行 10点

解锁条件
击败目标时间完成第8关“两个背叛者”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

Scurty碰撞 10点

解锁条件
击败目标时间完成第9关“凯斯舰长”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

吃到饱 10点

解锁条件
击败目标时间完成第10关“虎口”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

有人说过… 20点

解锁条件
击败目标时间完成所有战役任务

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

惊奇之墩 10点

解锁条件
击败目标分数完成第1关“秋风之墩”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

巨型呼啦圈 10点

解锁条件
击败目标分数完成第2关“环带”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

你真的无法承受事实 10点

解锁条件
击败目标分数完成第3关“真理与和谐号”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

已绘制地图 10点

解锁条件

击败目标分数完成第4关“安静地图机”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

Vetro突袭 10点

解锁条件

击败目标分数完成第5关“突击控制室”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

电路破坏者 10点

解锁条件

击败目标分数完成第6关“343引导者”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

阅读室 10点

解锁条件

击败目标分数完成第7关“图书馆”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

无法避免 10点

解锁条件

击败目标分数完成第8关“两个背叛者”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

固执任性 10点

解锁条件

击败目标分数完成第9关“凯斯舰长”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

消耗枢纽 10点

解锁条件

击败目标分数完成第10关“虎口”

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

争强好胜 10点

解锁条件

击败目标分数完成所有战役任务

取得方法 不能开启“头巾”作弊骷髅。

你就是武器 5点

解锁条件

用一发手枪子弹杀死猎人

取得方法 猎人的后腰橙色部位是弱点，麦格农手枪可一击必杀。

Megg 10点

解锁条件

这是暗号

取得方法 在第1关“秋风之墩”。以单人传奇难度开始关卡。被唤醒之后走向左后方的一堆容器罐。爬上黄色容器罐，在上面停留15秒（触发隐藏开关），然后跳下来按照游戏流程走，开门后从另一条路越过引路的陆战队员。之后触发剧情见到凯斯舰长并拿到手枪后到出口杀死三只野猪兽，拿到AR步枪，然后返回舰长处，杀死舰长，在Cortana质问你之后有无敌陆战队员从一个关闭的大门出来围攻玩家。当Cortana说“士官长发疯了”时，那扇大门之后的门会陆续打开。躲开陆战队并穿过两扇门后走到右边尽头，抬头看天花板的一滩血迹。

这是Bungie的设计师Jaime Griesemer藏了一个献给女友Meg的彩蛋：一个由血迹组成的心形图案，上面用弹孔拼成的“M”字排列。

我的伙伴Chips 5点

解锁条件

与Chips Dubbo一起作战，听他的智慧话语

取得方法 在第1关“秋风之墩”和后来都会出现，战斗时听到Chips说话即可解锁。

牧歌星首次登场 5点

解锁条件

触发隐藏的音乐

取得方法 在第5关“突击控制室”可以听到Bungie在他们之前制作的游戏《Myth》中使用过的乐曲《Siege of Madrigal》的片段。玩家在抢到第一架妖姬号后向身后上空飞行，抵达中间突出建筑物处后下飞机，然后向后走来到如图所示位置即可听到音乐。

禁止吸烟 5点

解锁条件

不以为然地看着被凯斯舰长抛弃的烟斗

取得方法 在第9关“凯斯舰长”。见到被虫族控制的舰长并触发剧情后，在右边他伸向平台边缘的一只触手那里，还拿着他的烟斗。

口渴的野猪兽 5点

解锁条件

聆听口渴的野猪兽谈论自己的饮食习惯

取得方法 在第10关“虎口”最后阶段逃亡时，当看到“仇敌克星”鹈鹕运输机被击落之后，继续沿着隧道往前走会发现右边有一条小路，转进去后走到一半发现左右各有一个入口，下车进入右边的入口进去，看到口渴的野猪兽。

暴龙 10点

解锁条件

在第10关“虎口”找到隐藏的文字“REX”

取得方法 在第10关“虎口”最后阶段逃亡时，Cortana会让你冲过缺口，不要冲过去而是让疣猪掉落到下面，然后下车，靠右边的地方有一条管道，里面有“REX”字样的血迹。这是 Bungie的程序员Tyson Green以自己的用户名“Ferrex”留下的标记。

猎头之王 20点

解锁条件

拿到《光环 战斗进化 周年纪念版》的所有骷髅头

取得方法 各个骷髅头位置详见其单独对应的成就攻略。

战局混乱 30点

解锁条件

3小时内以传奇难度完成《光环 战斗进化 周年纪念版》的所有战役任务

取得方法 建议4个玩家合作，一个玩家始终在后面当做移动重生点，剩下的玩家杀敌。多用电浆手枪+麦格农手枪的配置，这样遇到精英可以迅速破甲并爆头。如果有玩家懂得速攻就更好不过，可以把其他玩家迅速带到前面的检查点，节约时间。此外，玩家不用一次性完成所有任务，分段进行也是可以解锁成就的。

《光环2 周年纪念版》成就详解

REX能量剑 10点

解锁条件

在第4关“外围地带”拿到REX能量剑

取得方法 本关开始后出了第一个门后跳到对面门的灯上，然后利用高跳跳到楼顶，再跳到左边的楼顶。跳到对面楼顶后向右边走，接着在桥上用手雷跳上前面的屋子，然后直走来到棚户区，转身来到如图所示位置，向左边跳入即可看到能量剑，捡起即可解除成就。

EEE　5点

解锁条件

在第5关“市中心”看到两个告示牌

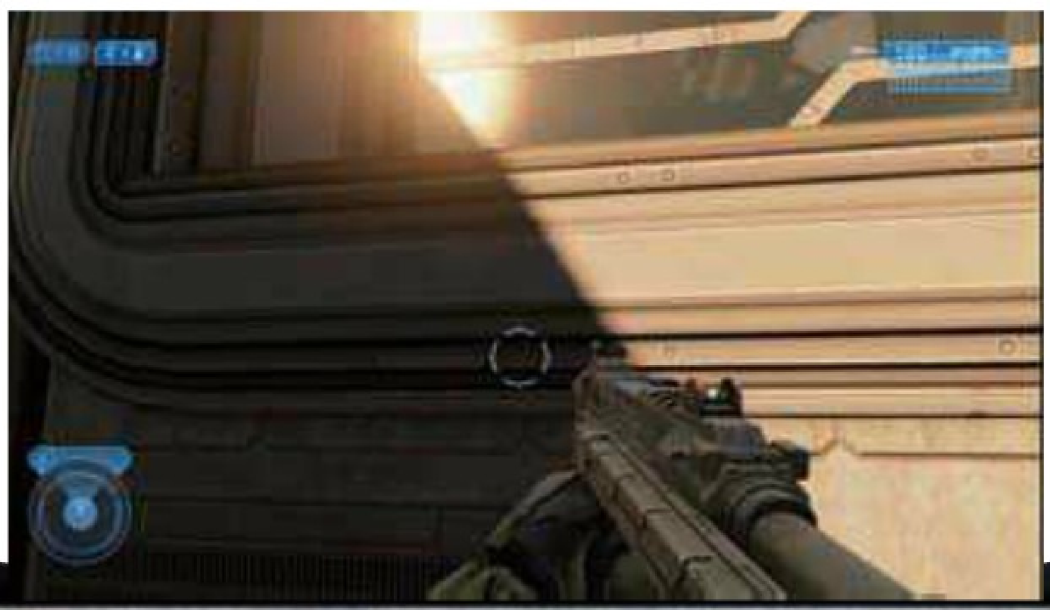
取得方法 来到市中心后向前走到桥下左转，来到如图所示位置，站在告示牌面前按View键分别切换经典画面和重制画面观看即可解除成就。

进球！　10点

解锁条件

在第5关“市中心”射击巨型足球

取得方法 本关需开启“人造卫星”骷髅头，在如图所示位置使用手雷跳进入大楼废墟，然后跳上钢筋，再跳上楼顶，来到如图位置，进去里面有个巨型足球，射击即可。



提早十分钟　5点

解锁条件

在第7关“神使”抢在异教徒首领之前找到全息飞行器

取得方法 本关一开始来到如图所示位置，用高跳跳上去，然后跳到第二个柱子上，接着转身跳入房间，击碎玻璃并用高跳跳上去，向右转来到如图所示位置，用手雷跳跳入即可解锁成就。

故事就这样开始　5点

解锁条件

第8关“三角洲特遣队”搜集士官长的人偶

取得方法 首先玩家需要到控制室附近劫持一辆幽灵号，然后返回之前有豺狼狙击手的地方，然后从这个地方加速上去，建议玩家使用经典画面，比较好看清楚路。来到半山腰后向右转下山，到山底后即可看到人偶。

事件的不幸转折 5点

解锁条件 第9关“悲怆”搜集悲怆先知的人偶

取得方法 来到如图所示位置，用手雷跳跳到对面，接着在如图位置再次使用手雷跳，跳上去后顺着通道往前走即可看到人偶。

先知的意志 5点

解锁条件 第10关“神的信物”搜集神风烈士的人偶

取得方法 来到如图所示位置后向左转，跳上图上的箱子，然后用手雷跳跳到平台上，走到平台尽头，左转跳入洞里即可看见人偶。

鬼面兽头目 5点

解锁条件 第11关“隔离区”搜集塔塔洛斯的人偶

取得方法 传送机停靠后来到如图所示位置，然后在下面的走道拐角处用手雷跳跳上去即可看到人偶。

不要随便给女孩子承诺 5点

解锁条件 第12关“尸脑兽”搜集科塔娜的人偶

取得方法 来到有精英荣耀卫士和鬼面兽对打的平台，向右边走，经过狙击塔来到如图所示位置，利用高跳跳上石头再跳上围墙，转身看到如图所示情景，直走来到尽头即可看到人偶。

我的工作完成了 5点

解锁条件 第13关“奋勇起义”搜集Librarian的人偶

取得方法 来到如图位置后，从这里用高跳跳上去，之后往前走用手雷跳跳到上面，然后往右前方走。之后来到如图位置，顺着小道前进，

建议玩家换成经典画面，以便看清路。来到如图位置后用高跳跳上右边的石头，之后顺着石头往左边走，从这块石头右边翻过去，一直直走，走过两棵树后再往前可以看到人偶了。

我喜欢疯狂 5点

解锁条件

第14关“博爱之城”搜集狂暴科塔娜的人偶

取得方法 来到第一个这样的场景，从拱形隧道下穿过来到如图位置，向前走穿过桥下，然后左转跳到桥上，跳上这块石头即可看到人偶。

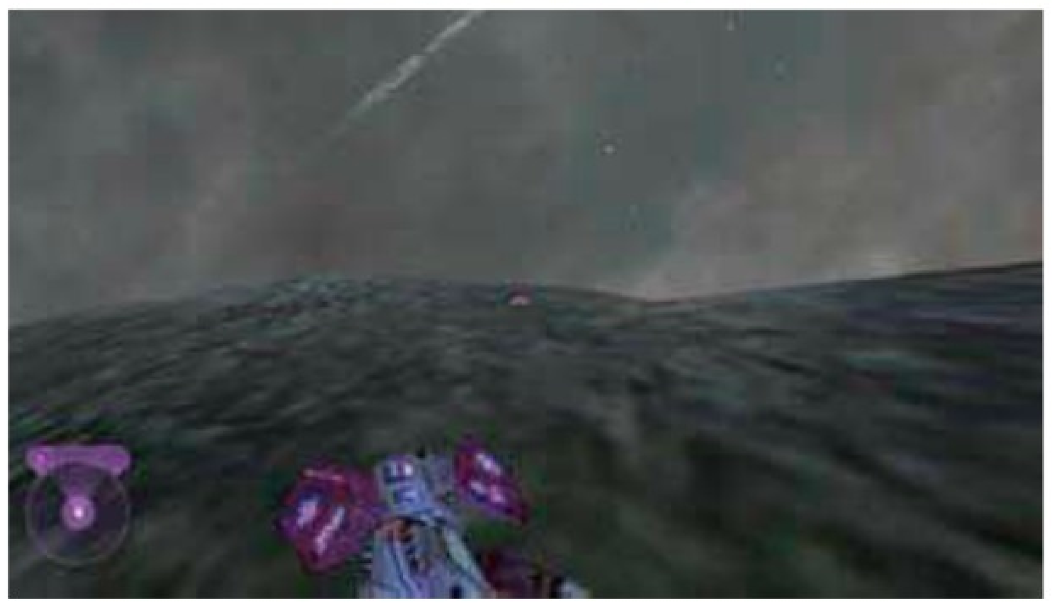
惨烈的解决方式 5点

解锁条件

第15关“朝圣之旅”搜集 Didactic 的人偶

取得方法 一开始要保留死神号，把它开到圣甲虫号的下面等着。触发Johnson开圣甲虫号的剧情后，直接跳下去开死神号，来到如图位置后不要急着开下去，要从悬崖中间开下，不然就会死，同时，加速不要太快，系统也会判定玩家死亡的。然后往右边海里开，此时建议玩家用经典画面，这样就能够冲上石头，然后向左边走，一路加速上去。之后来到如图位置，加速上去，这样冲到山顶后即可发现人偶。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



嗨，BEN 5点

解锁条件

啊，你好！

取得方法 在解锁“事情的不幸转折”成就第一次使用手雷跳跳过去的地方，到达对面后直接从右边走，来到一个封闭的房间，在如图位置，对着这个天花板的角落使用经典画面观看，就会出现Hi Ben的字样，成就解除。

骷髅头收集者：那实在是...错的 5点

解锁条件

拿到“那实在是...错的”骷髅

取得方法 第二关“军火库”完成训练后等Johnson进升降梯，自己不要进去，直到他说“Would it help if I say please?”（中文语音是“一定要我说请才要动吗？”）再进入升降梯。进入传送舱后站在右边，前进一段路线后即可看到骷髅头。PS：骷髅头成就除了“失明”骷髅头外，其余的骷髅头都只有在传奇难度下才能获取并解锁成就。玩家开启圣甲虫等作弊骷髅不影响成就解除。

骷髅头收集者：雷雨 5点

解锁条件

拿到“雷雨”骷髅

取得方法 第三关“开罗航站”，从底层甲板来到第二关训练的地方，出门右转，来到如图平台，在此处利用高跳跳上去，接着来到右边，用手雷跳跳到平台上，骷髅头就在垃圾桶里。

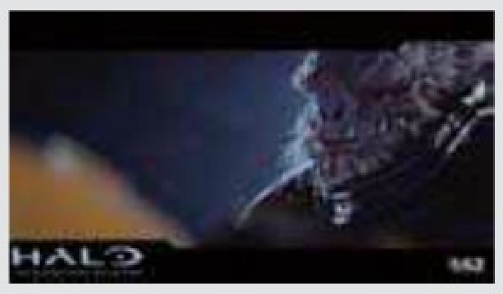
骷髅头收集者：失明 5点

解锁条件

拿到“失明”骷髅

取得方法 第四关“外围地带”，和拿“REX能量剑”一样，一开始出门跳到楼顶，然后向左边有条小道，骷髅头就在里面。

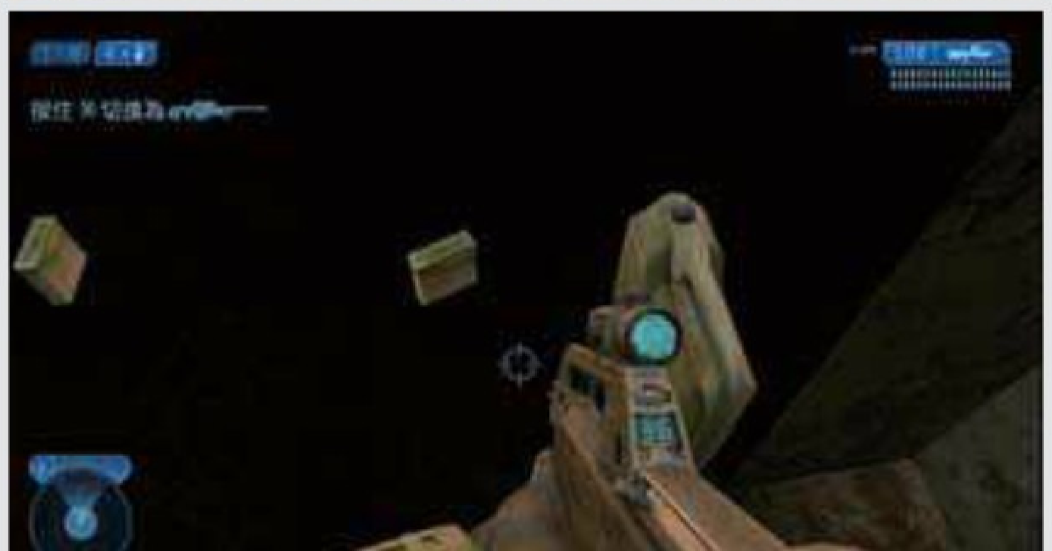
骷髅头收集者：我或许是你老爸 5点



解锁条件

拿到“我或许是你老爸”骷髅

取得方法 也是在第四关“外围地带”，这个骷髅头只有1/7的几率出现，如果没有看到骷髅头，请重新开始本关；同时建议玩家开启“圣甲虫”骷髅头和“羡慕”骷髅头。和拿“REX能量剑”一样跳至屋顶，之后到大桥上用手雷跳跳至楼顶，往前走刷出小巷里的豺狼狙击手后向左边走，走到尽头跳下去，翻过小坡后向右转，利用军需箱跳到屋顶，再跳到前面的屋顶，来到此处，进去屋子里就会发现有骷髅头，拿起来后会把玩家传送到一个小巷子里，玩家要面对7波特级精英的攻击，杀光之后即可解锁成就。



骷髅头收集者：接住 5点

解锁条件

拿到“接住”骷髅

取得方法 第五关“市中心”，杀到有大量豺狼狙击手的地方，在如图所示位置使用手雷跳跳上支撑柱，然后往上走，走到顶后左转，沿着路接着走，即可看到骷髅头。

骷髅头收集者：野猪兽生日派对 5点

解锁条件

拿到“野猪兽生日派对”骷髅

取得方法 第六关“神风烈士”，来到乘坐妖姬号的地方，往下面的先行者建筑飞，来到如图所示位置后，下飞机即可看到一群野猪兽围着骷髅头跳舞。

骷髅头收集者：饥荒 5点

解锁条件

拿到“饥荒”骷髅

取得方法 第七关“神使”，来到充满虫族的大厅后，跳下去用手雷跳跳上对面的走廊，左转即可看到一群虫族围着骷髅头鬼畜。

骷髅头收集者：羡慕 5点

解锁条件

拿到“羡慕”骷髅

取得方法 第八关“三角洲特遣队”，来到遗迹的位置后，到如图位置利用前方的石头跳上高台，接着用手雷跳跳上上面的高台即可看到两个精英围着骷髅头在打转。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

骷髅头收集者：刺客 5点

解锁条件

拿到“刺客”骷髅

取得方法 在第九关“悲怆”，乘坐第一个传送器来到先行者建筑后，来到如图所示位置用手雷跳跳到上面，接着出来从左边跳到高台上，从右边下去直走，再跳上左边的高台，下去后即可看到两个拿光剑的精英围着骷髅头。

骷髅头收集者：神话 5点

解锁条件

拿到“神话”骷髅

取得方法 第十关“神的信物”，来到如图位置，开启隐身，从军需箱上跳到高台上，然后来到尽头处的洞口即可看到骷髅头。

骷髅头收集者：人造卫星 5点

解锁条件

拿到“人造卫星”骷髅

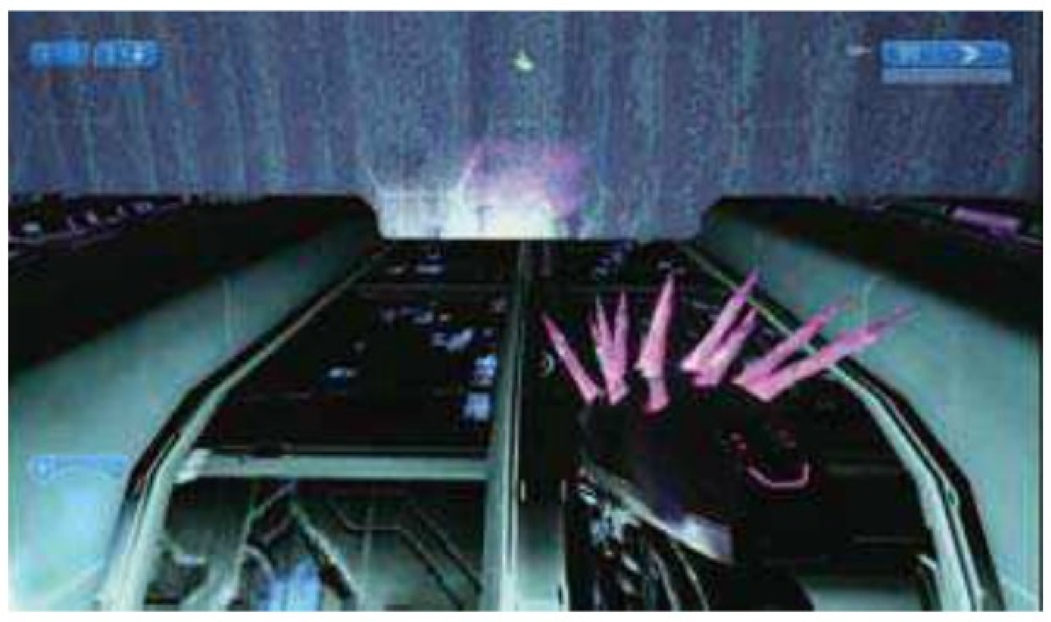
取得方法 第十一关“隔离区”，开局后就往身后的洞穴走，来到如图所示位置往前走即可看到骷髅头。

骷髅头收集者：愤怒 5点

解锁条件

拿到“愤怒”骷髅

取得方法 第十二关“尸脑兽”，在科塔娜人偶收集处的高台上，用高跳上去即可看到。



骷髅头收集者：幽灵 5点

解锁条件

拿到“幽灵”骷髅

取得方法 第十三关“奋勇起义”，杀到军火库之后往前走进门，转身，用手雷跳跳上高台即可看到骷髅头。

骷髅头收集者：钢铁 5点

解锁条件

拿到“钢铁”骷髅

取得方法 第十四关“博爱之城”，来到终端机所在的大厅后，继续前进乘重力升降机上去时即可看到骷髅头。

骷髅头收集者：黑眼 5点

解锁条件

拿到“黑眼”骷髅

取得方法 第十五关“朝圣之旅”，得到妖姬号后直接飞往塔塔罗斯所在的先行者建筑附近，然后在左边跳下飞机，因为这里飞机是无法飞过去的。接着往前走来到支撑柱位置，从支撑柱往上爬即可看到骷髅头。

圣甲虫之王 20点

解锁条件

拿到圣甲虫枪

取得方法 建议使用简单难度完成。在第五关“市中心”一开始杀掉所有的队友，然后劫持一辆幽灵号，来到隧道口等待妖姬号刷出来，然后引诱妖姬号进入隧道，期间它可能会折返然后就消失不见，这时候请返回上一个储存点重新开始。进入隧道后要干掉自己的队友，不要让他们攻击妖姬号。清理掉所有敌人后引诱妖姬号来到如图位置，由于隧道太小可能会卡住它，所以建议使用光束步枪打断它的两根机翼。接着要把它引向如图所示的通道，然后劫持，劫持完后需要马上加速冲进隧道完成脚本，不然很可能会被系统直接弄死。完成脚本的判定就是左上角显示“载入中……完成”。之后飞出隧道向图示方向飞行，飞到桥上后即可看到圣甲虫枪，捡起即可解锁成就。

胆小野猪兽 5点

解锁条件

聆听胆小野猪兽的哀叫

取得方法 在第13关“奋勇起义”，穿过山洞一路杀过去，来到一个有光剑精英的房间，与他一起杀死全部鬼面兽，跳下平台转身就会看到有一只野猪兽躲在角落。

围攻象牙塔 20点

解锁条件

听到隐藏的音乐

取得方法 来到如图所示位置后，在铁闸门处等待即可听到。

我为什么会在这里 5点

解锁条件

在对战地图“海狸溪”里看到这条隐藏信息

取得方法 多人模式里选择Halo2:Classic模式，选择Beaver Creek地图，来到如图所示地点，上去后往石头旁边扔颗手雷，然后跳到石头之前所在位置对着这里看即可。

为什么那么严肃 5点

解锁条件

在对战地图“凝结”看到笑脸

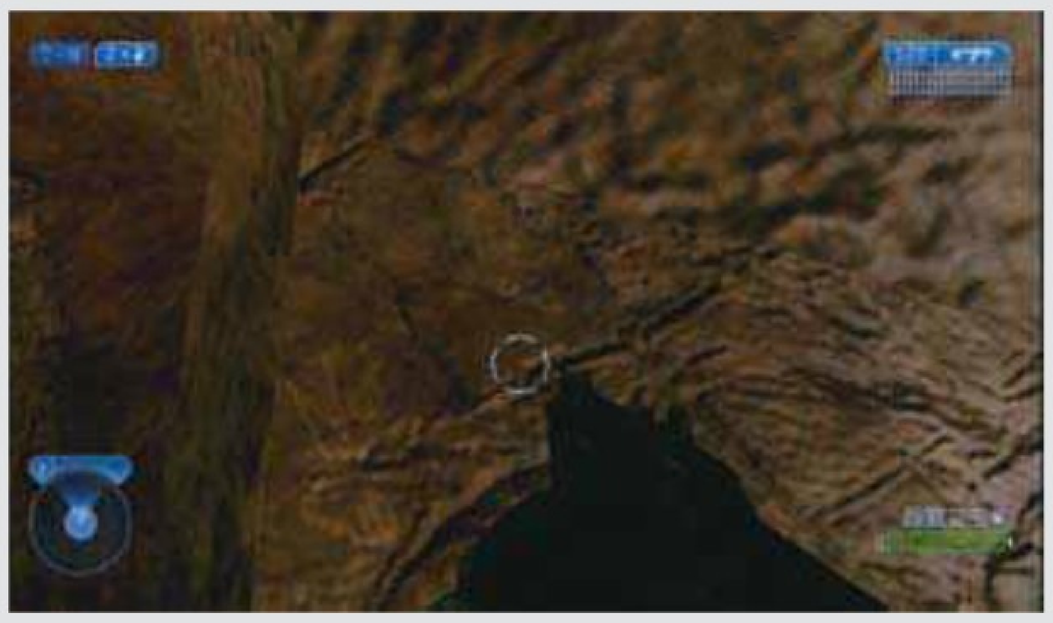
取得方法 多人模式里选择Halo2:Classic模式，选择Coaguilation地图，来到红方出生地点，对着中间的石头看一会就可以解锁成就。

希德的涂鸦 5点

解锁条件

在对战地图“凝结”的墙壁上看到希德的涂鸦

取得方法 接着上个成就步骤，转身，往前方传送门位置前进，然后进入洞穴，来到如图位置，对着墙壁看即可。



回来玩 5点

解锁条件

在任意月份的9号玩《光环2 周年纪念版》

取得方法 准时上线即可。

青涩风格 10点

解锁条件

以简单难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

战士 10点

解锁条件

以正常难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

英雄 20点

解锁条件

以英雄难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

传奇的周年纪念 30点

解锁条件

以传奇难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

垄断 30点

解锁条件

在3小时内以传奇难度完成所有战役任务

取得方法 建议玩家找好友合作，玩家一个

玩家始终在后面当做移动重生点，剩下的玩家杀敌。多用电浆手枪+BR战斗步枪的配置，这样遇到精英可以迅速破甲并爆头。如果有玩家懂得速攻就更好不过，可以把其他玩家迅速带到前面的检查点，节约时间。此外，玩家不用一次性完成所有任务，分段进行也是可以解锁成就的。不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅。

加强画质 10点

解锁条件

完成所有战役任务，且每关都切换过经典和重制画面

取得方法 记得每关切换画面即可。

恶魔 10点

解锁条件

以正常或更高难度不死完成任一战役任务

取得方法 正常难度下打的稳一点基本没问题。

就像花生酱和巧克力 10点

解锁条件

开启“爆破大师” 骷髅以英雄或更高难度合作完成一个战役任务

取得方法 这是个合作模式才能开启的骷髅头，一名玩家的护盾会充能至超级护盾的等级，但是只能使用近战攻击；而另一个玩家则拥有无限弹药，但是没有护盾。在杀死几个敌人之后两个玩家属性会交换。有超能护盾的玩家在前面吸引火力，有无限子弹的玩家在后面黑枪，要注意因为杀死几个敌人之后属性会交换，所以要稳步推进，不然面前还有敌人没清理完超能护盾就没了无异于羊入虎口。

急需护盾 10点

解锁条件

只开启“长跑”骷髅以英雄或更高难度完成一个战役任务

取得方法 玩家的护盾会持续减弱，但每次杀死敌人时会少量充能。推荐合作完成任务。

副手 10点

解锁条件

完成1个《光环2 周年纪念版》的战役清单

取得方法 不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅。

行家 20点

解锁条件

完成3个《光环2 周年纪念版》的战役清单

取得方法 不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅。

回来玩更多 30点

解锁条件

完成《光环2 周年纪念版》的LASO战役清单

取得方法 请参考《光环 战斗进化 周年纪念版》的对应成就攻略。

开罗航站 10点

解锁条件

完成第3关“开罗航站”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

外围地带 10点

解锁条件

完成第4关“外围地带”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

市中心 10点

解锁条件

完成第5关“市中心”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

神风烈士 10点

解锁条件

完成第6关“神风烈士”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

神使 10点

解锁条件

完成第7关“神使”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

三角洲特遣队 10点

解锁条件

完成第8关“三角洲特遣队”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

悲怆先知 10点

解锁条件

完成第9关“悲怆先知”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

神的信物 10点

解锁条件

完成第10关“神的信物”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

隔离区 10点

解锁条件

完成第11关“隔离区”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

尸脑兽 10点

解锁条件

完成第12关“尸脑兽”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

奋勇起义 10点

解锁条件

完成第13关“奋勇起义”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

博爱之城 10点

解锁条件

完成第14关“博爱之城”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

朝圣之旅 10点

解锁条件

完成第15关“朝圣之旅”

取得方法 剧情成就。不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

别闲晃 10点

解锁条件

击败目标时间完成第3关“开罗航站”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

屋顶奔跑高手 10点

解锁条件 击败目标时间完成第4关“外围地带”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

超速罚单 10点

解锁条件 击败目标时间完成第5关“市中心”

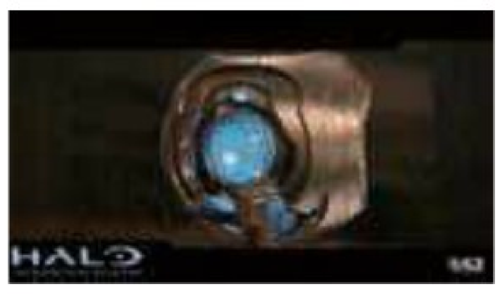
取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

孤注一掷 10点

解锁条件 击败目标时间完成第6关“神风烈士”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

编织策略 10点



解锁条件 击败目标时间完成第7关“神使”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

所以你不想要坦克啰? 10点

解锁条件 击败目标时间完成第8关“三角洲特遣队”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

绝不后悔 10点

解锁条件 击败目标时间完成第9关“悲怆先知”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

终端速度 10点

解锁条件 击败目标时间完成第10关“神的信物”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

警戒区域 10点

解锁条件 击败目标时间完成第11关“隔离区”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

意志的力量 10点

解锁条件 击败目标时间完成第12关“尸脑兽”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

三不管地带 10点

解锁条件 击败目标时间完成第13关“奋勇起义”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

慈悲为怀 10点

解锁条件 击败目标时间完成第14关“博爱之城”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

我们到了吗? 10点

解锁条件 击败目标时间完成第15关“朝圣之旅”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。

进度缓慢 20点

解锁条件 击败目标时间完成所有战役任务

取得方法 目标时间内完成所有战役任务即可。

炸弹小队 10点

解锁条件 击败目标分数完成第3关“开罗航站”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

目标安全无虞 10点

解锁条件 击败目标分数完成第4关“外围地带”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

快速发射 10点

解锁条件 击败目标分数完成第5关“市中心”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

异教徒不会赞同我 10点

解锁条件 击败目标分数完成第6关“神风烈士”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

不留活口 10点

解锁条件 击败目标分数完成第7关“神使”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

无穷无尽 10点

解锁条件 击败目标分数完成第8关“三角洲特遣队”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

狂怒之拳 10点

解锁条件 击败目标分数完成第9关“悲怆先知”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

导览服务 10点

解锁条件 击败目标分数完成第10关“神的信物”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

有医生可看 10点

解锁条件 击败目标分数完成第11关“隔离区”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

公事公办 10点

解锁条件

击败目标分数完成第12关“尸脑兽”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

媒体宣传是真的 10点

解锁条件

击败目标分数完成第13关“奋勇起义”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

烧焦大地 10点

解锁条件

击败目标分数完成第14关“博爱之城”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

飞行常客里程数 10点

解锁条件

击败目标分数完成第15关“朝圣之旅”

取得方法 不能开启“圣甲虫”、“头巾”、“羡慕”三个作弊骷髅。难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

电玩高手 10点

解锁条件

击败目标分数完成所有战役任务

取得方法 达到目标分数完成所有任务即可。

他什么都没给我过 10点

解锁条件

在第8关“三角洲特遣队”英雄或更高难度下不坐上载具过关，

取得方法 推荐合作解锁，一个玩家全程徒步，一个玩家驾驶载具。

需要更多颤音摇杆 5点

解锁条件

在第9关“悲怆先知”开启“先知生日派对”骷髅过关

取得方法 “先知生日派对”开启后玩家对先知近战时会有悦耳的铃声发出。

很好奇 5点

解锁条件

启动第3关“开罗航站”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

爱打听 5点

解锁条件

启动第4关“外围地带”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

审查员 5点

解锁条件

启动第5关“市中心”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

督察员 5点

解锁条件

启动第6关“神风烈士”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

着迷 5点

解锁条件

启动第7关“神使”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

陶醉 5点

解锁条件

启动第8关“三角洲特遣队”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

倾心 5点

解锁条件

启动第9关“悲怆先知”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

果断 5点

解锁条件

启动第10关“神的信物”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

快乐 5点

解锁条件

启动第11关“隔离区”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

博学 5点

解锁条件

启动第12关“尸脑兽”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

学者 5点

解锁条件

启动第13关“奋勇起义”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

评论家 5点

解锁条件

启动第14关“博爱之城”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

迷恋 5点

解锁条件

启动第15关“朝圣之旅”的终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

行动百科全书 5点

解锁条件

启动所有终端机

取得方法 终端机位置请参考攻略部分。

寡言但致命 10点

解锁条件

不被发现的情况下在背后连续杀死7个敌人

取得方法 从背后攻击对敌人是一击必杀的，蹲下前进不容易引起敌人注意，接下来近战即可。如果有光剑更好。

奖杯收藏家 20点

解锁条件

拿到全部骷髅

取得方法 各骷髅头位置详见其单独对应的成就。

发狂剃刀 5点

解锁条件 以近战攻击杀死一个狂暴的鬼面兽

取得方法 杀死鬼面兽队长或者破坏鬼面兽护甲都可以使它进入狂暴模式。

Megg的归来 20点

解锁条件 她没接电话

取得方法 在第3关“开罗航站”Bungie的设计师Jaime Griesemer又藏了一个献给女友Meg的彩蛋。传奇难度下，开启“雷雨”骷髅头，护盾一次都没被击破，如果被击中就重新载入检查点。建议玩家开启“圣甲虫”骷髅加大武器威力以及“羡慕”骷髅以隐形能力代替头盔灯来到最后的炸弹室，会有个录音在说“Megg请到红色电话处”，之后成就解除。

就是那个Chips Dubbo吗? 5点

解锁条件 与Chips Dubbo一起作战，并聆听他的话语

取得方法 第5关就可以解锁，战斗中听到他说话就会解锁成就。其他关卡也可以。

邪恶的鸟 5点

解锁条件 驾驶异教徒的妖姬战机

取得方法 剧情成就。

六个踏板，四个方向 10点

解锁条件 扮演神风烈士时驾驶天蝎坦克

取得方法 在第11关“隔离区”游戏前期开车来到需要徒步才能进入的废墟门口，就有一辆天蝎坦克再和亡魂号交火，上去劫持即可。

目的地假期 10点

解锁条件 在对战地图“Zanzibar”看到一个季节性标志

取得方法 遇上特定节日，比如圣诞节等，在对战地图“Zanzibar”（经典模式）的海边，会有一个告示牌，看一会即可解锁成就。

驱赶入侵者 10点

解锁条件 《光环2 周年纪念版》多人游戏：山丘之王模式，杀死5个在你控制的山丘内的敌人

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”,找两个手柄或者几个好友配合解锁。

三重威胁 10点

解锁条件 《光环2 周年纪念版》多人游戏：死亡封防战模式，同一局内传球、得分、杀敌各一次

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”,找两个手柄或者几个好友配合解锁。

轰炸快跑 10点

解锁条件 《光环2 周年纪念版》多人游戏：炸弹模式，从炸弹重生点拿到炸弹、安置并得分，过程中不死或让炸弹掉落

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

冷核融合 10点

解锁条件 《光环2 周年纪念版》多人游戏：引爆核燃料桶杀死敌人

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

反狙击行动 10点

解锁条件 《光环2 周年纪念版》多人游戏：使用狙击枪或星盟狙击枪杀死一个打开了瞄准镜的敌人

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

彻底支配 10点

解锁条件 《光环2 周年纪念版》多人游戏：领土之王模式，同时控制3块领土30秒

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，一个人把领土全部占领就行。

保持生存 10点

解锁条件 《光环2 周年纪念版》多人游戏：毁灭之王模式，作为毁灭之王存活30秒

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，一个人进入变成毁灭之王就行。

顶尖机枪猫鼬号 10点

解锁条件 《光环 2 周年纪念版》多人游戏：驾驶武装猫鼬在腾空时杀死一个敌人

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

该死的渴望！ 5点

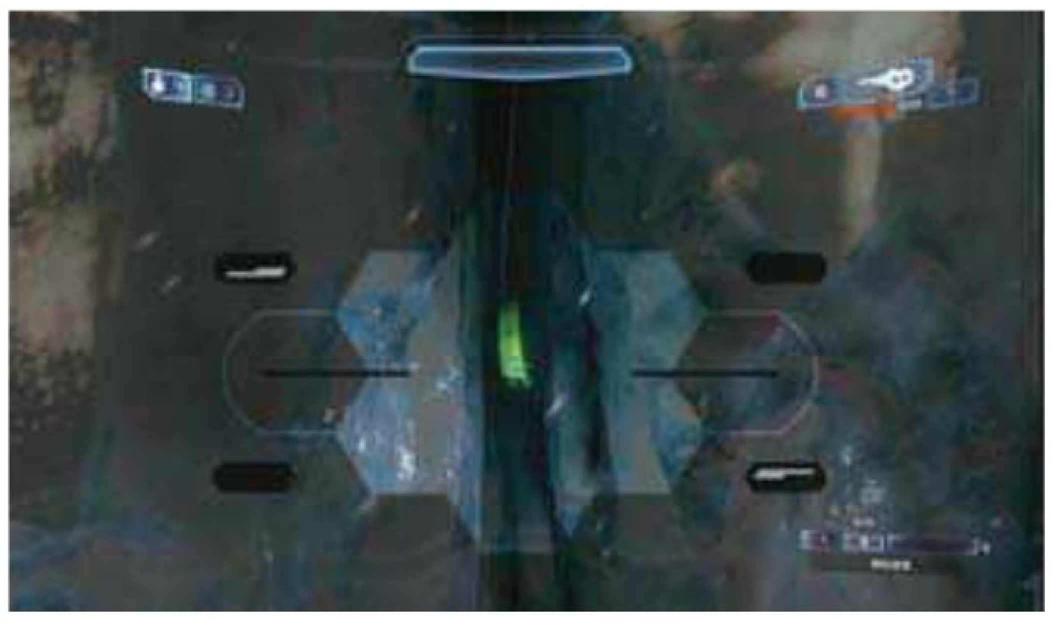
解锁条件 《光环 2 周年纪念版》多人游戏：在“Bloodline”地图找到并摧毁BLAST汽水罐

取得方法 在蓝方出生点，来到如图位置，枪口对准前面石头缝隙，开镜后在如图准心靠下一点的位置就能看到汽水罐，射击即可。

渴望锁定！ 5点

解锁条件 《光环 2 周年纪念版》多人游戏：在“Lockdown”地图找到并摧毁BLAST汽水罐

取得方法 来到如图平台，跳到对面的平台后转身，射击上方的冰柱，然后把准心对准如图位置射击即可。



尊重自己的渴望！ 5点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：在“Shrine”地图找到并摧毁BLAST汽水罐

取得方法 来到如图位置，往上看，汽水罐就在神庙右边的柱子上。

掩盖你的渴望！ 5点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：在“Stonetown”地图找到并摧毁BLAST汽水罐

取得方法 来到基地旁边，从小道进去，进入后向左转，面向蓝色帆布并跳上去，汽水罐就在两个箱子之间。

掌控你的渴望！ 5点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：在“Warlord”地图找到并摧毁BLAST汽水罐

取得方法 来到附近有黄色升降机的平台处，从中间的平台再跳至对面的平台，汽水罐在对面平台最右边的石头缝里。

高海拔的渴望！ 5点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：在“Zenith”地图找到并摧毁BLAST汽水罐

取得方法 来到放有狙击枪的瞭望塔所在的一面。军需箱上往下看，汽水罐就在先行者建筑物的中间。

BLAST太棒了！ 5点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：找到并摧毁全部BLAST汽水罐

取得方法 各个汽水罐位置详见其单独对应攻略。

猫鼬号发威 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：驾驶武装猫鼬杀死25个敌人

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

摇动黄蜂窝 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：驾驶黄蜂战机杀死30个敌人

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

飞靶射击 10点

解锁条件

《光环 2 周年纪念版》多人游戏：杀死 15 个从人类大炮弹射出来的敌人

取得方法 人间大炮可以用Forge模式调出，然后保存地图，用这张地图建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

红蓝对决 10点

解锁条件

《光环 2 周年纪念版》多人游戏：在“Bloodline”地图赢得 10 场比赛

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，进入游戏再结束也算赢。

跟冰一样冷 10点

解锁条件

《光环 2 周年纪念版》多人游戏：在“Lockdown”地图用悬吊的冰柱杀死敌人

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。冰柱的具体位置如图。

暗杀 5点

解锁条件

《光环 2 周年纪念版》多人游戏：在“Shrine”地图的抢旗游戏启动敌方基地的瀑布，然后在瀑布停止前拿到旗帜

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”,找两个手柄或者几个好友配合解锁。

权力游戏 10点

解锁条件

《光环 2 周年纪念版》多人游戏：在“Warlord”地图同一局内拿到5次超能护盾

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，单人进入游戏开始拾取护盾5次即可。

升起护盾！ 5点

解锁条件

《光环 2 周年纪念版》多人游戏：在“Zenith”地图同一局配对内亲自启动中央防护盾 3 次

取得方法 多人模式成就，只限配对对战解锁。在两层楼的建筑物右边的走道上就是中央护盾开关。

MVP 10点

解锁条件

《光环 2 周年纪念版》多人游戏：在一局配对中成为本方团队分数最高的玩家

取得方法 多人模式成就,只限配对对战解锁。

Halo偷车犯 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：在一局内劫持敌方驾驶的载具5次

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

圆满服役 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：在全部6个地图各完成一局游戏

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，开始游戏再结束就算完成一局。

双重击倒 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：获得至少2个“双杀”奖章

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

看守人 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：在配对中断另一位玩家的杀人飨宴

取得方法 多人模式成就，只限配对对战解锁。会获得“杀个痛快”奖章。

空中爆炸 10点

解锁条件

《光环 2 周年纪念版》多人游戏：用火箭筒摧毁敌人驾驶的妖姬战机或黄蜂战机

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

授勋战士 10点

解锁条件

《光环 2 周年纪念版》多人游戏：在一局非团队比赛中获得至少 10 个奖章

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。非团队比赛：在“杀戮之王”模式中选择“杀戮之王”模式或“杀戮之王 BR”模式即可。

忍者归来 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：在配对中从背后近战杀死敌人5次

取得方法 多人模式成就，只限配对对战解锁。

火焰忍者周年纪念 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：在配对中杀死已获得“忍者归来”成就的敌人

取得方法 多人模式成就，只限配对对战解锁。

传奇杀戮之王 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：杀死已获得“传奇的周年纪念”成就的敌人

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。传奇的周年纪念：以传奇难度完成《光环2 周年纪念版》的战役模式。

狂战士 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：扮演精英赢得10局比赛

取得方法 在“选项与职业”中选择“自订”，把《光环2》的人物体型换成精英，再参加战斗即可。

准备战斗 10点

解锁条件

《光环2 周年纪念版》多人游戏：近战杀死25个敌人

取得方法 多人模式成就，可以在线下建立“自定游戏”，找两个手柄或者几个好友配合解锁。

通勤者 10点

解锁条件

在第5关“市中心”不坐上载具过关，英雄或更高难度

取得方法 双人合作，一个人全程徒步，一个人驾驶载具。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

他在跑马拉松 5点

解锁条件

在第 12 关“尸脑兽”看到开场动画里的开发者，传奇难度的原作模式

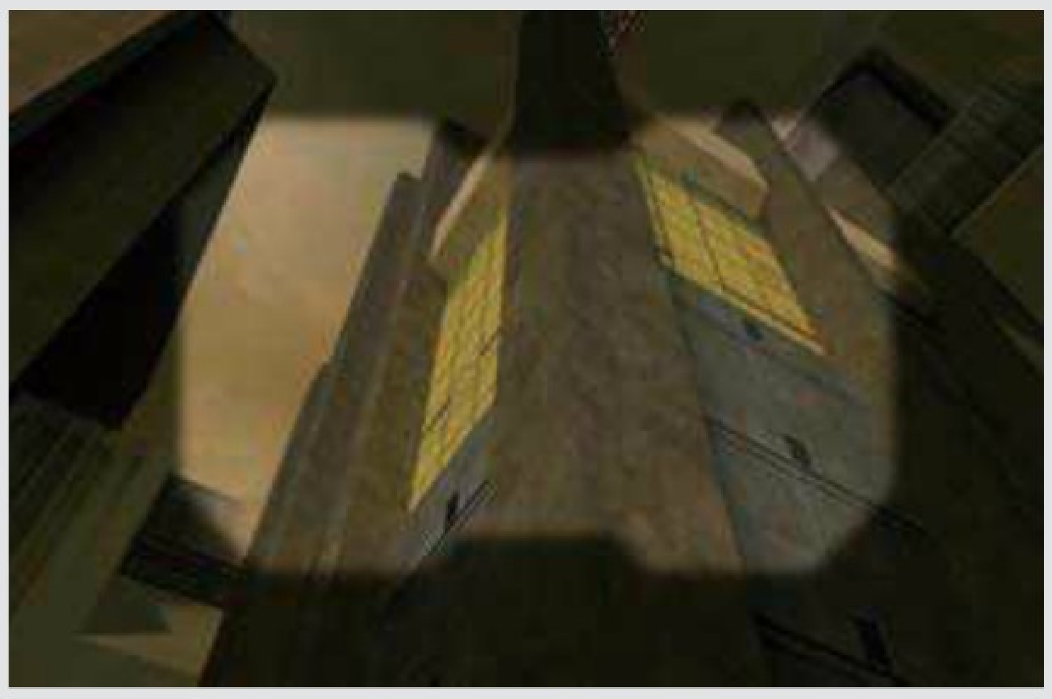
取得方法 在第 12 关“尸脑兽”以传奇难度开始游戏，在播放过场动画的时候，切换到经典画面，看到右边有个上身裸体的男人，那是 Bungie 的联合创始人 Jason Jones 的健身照。

动物栖息地 5点

解锁条件

在对战地图“鲁莽”的墙壁上看到河马

取得方法 来到如图所示的大楼里面，对着墙壁上的河马看即可解锁成就。



玩具箱 20点

解锁条件

搜集所有8个人偶

取得方法 各个人偶位置详见其单独对应的成就攻略。

你一定粘不上去... 10点

解锁条件

在第4关“外围地带”用电浆手雷粘上一个隐形精英

取得方法 开启“羡慕”（头盔灯改为行动隐身衣）和“刺客”（所有敌人具备隐形能力）两个骷髅，找到一个精英，然后用电浆手雷粘他。

《光环3》成就详解

第三次总是会有好运 5点

解锁条件

在任意月份的 25 号玩《光环 3》

取得方法 准时上线即可。

训练轮 10点

解锁条件

以简单难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

先知的克星 10点

解锁条件

以正常难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

带着盾牌，或躺在盾牌上回来 20点

解锁条件

以英雄难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

结束战斗 30点

解锁条件

以传奇难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

压倒性胜利 30点

解锁条件

3 小时内以传奇难度完成《光环 3》的所有战役任务

取得方法 建议 4 个玩家合作，一个玩家始终在后面当做移动重生点，剩下的玩家杀敌。多用电浆手枪 + 精准射击武器（BR 战斗步枪、麦格农手枪等武器）的配置，这样遇到鬼面兽可以迅速破甲并爆头。如果有玩家懂得速攻就更好不过，可以把其他玩家迅速带到前面的检查点，节约时间。此外，玩家不用一次性完成所有任务，分段进行也是可以解锁成就的。

新兵训练营英雄 10点

解锁条件

完成 1 个《光环 3》战役清单

取得方法 随便挑 1 个游戏清单完成即可，建议简单难度下完成。

狂热分子 20点

解锁条件

完成 3 个《光环 3》战役清单

取得方法 随便挑 3 个游戏清单完成即可，建议简单难度下完成。

偏好痛苦 30点

解锁条件

完成《光环 3》LASO 战役清单

取得方法 参见《光环 战斗进化》的 LASO 攻略，步骤一样。

曙光初现 10点

解锁条件

完成第 1 关“117”

取得方法 剧情成就。

再接再厉 10点

解锁条件

完成第 2 关“基地”

取得方法 剧情成就。

漫漫长路 10点

解锁条件

完成第 3 关“查波公路”

取得方法 剧情成就。

克敌制胜 10点

解锁条件

完成第 4 关“暴风雨”

取得方法 剧情成就。

洗涤罪恶 10点

解锁条件

完成第 5 关“虫族大门”

取得方法 剧情成就。

避难 10点

解锁条件 完成第 6 关“方舟”

取得方法 剧情成就。

最后据点 10点

解锁条件 完成第 7 关“星盟”

取得方法 剧情成就。

关键任务 10点

解锁条件 完成第 8 关“科塔娜”

取得方法 剧情成就。

重返家园 10点

解锁条件 完成第 9 关“环带”

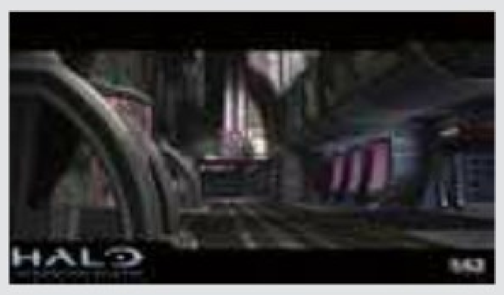
取得方法 剧情成就。

迅速的117 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 1 关“117”

取得方法 简单难度下完成即可。

时间转移 10点



解锁条件 击败目标时间完成第 2 关“基地”

取得方法 简单难度下完成即可。

公路抢劫 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 3 关“查波公路”

取得方法 简单难度下完成即可。

闪电突袭 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 4 关“暴风雨”

取得方法 简单难度下完成即可。

爆破阻碍 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 5 关“虫族大门”

取得方法 简单难度下完成即可。

导航点 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 6 关“方舟”

取得方法 简单难度下完成即可。

圣甲虫滑移 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 7 关“星盟”

取得方法 简单难度下完成即可。

创造历史 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 8 关“科塔娜”

取得方法 简单难度下完成即可。

士官长，快射它！ 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 9 关“环带”

取得方法 简单难度下完成即可。

极速恶魔 20点

解锁条件 击败目标时间完成所有战役任务

取得方法 简单难度下完成即可。

游击队 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 1 关“117”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。技术好的玩家可以直接上 LASO（传奇难度且开启全部骷髅头），顺便可以把完成 LASO 游戏清单的成就解除。

乌鸦之王 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 2 关“基地”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

游骑兵 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 3 关“查波公路”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

艾斯卡 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 4 关“暴风雨”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

终结者 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 5 关“虫族大门”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

特种部队 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 6 关“方舟”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

先锋 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 7 关“星盟”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

奥菲斯 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 8 关“科塔娜”

取得方法 ：难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

启蒙者 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 9 关“环带”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

越老越强 20点

解锁条件 击败目标分数完成所有战役任务

取得方法 完成上面的得分成就即可解除。

开始的第一步 10点

解锁条件 在第3关“查波公路”不坐上载具过关

取得方法 简单难度下完成即可。

谁还需要载具啊? 10点

解锁条件 在第6关“方舟”传奇难度下不坐上载具过关

取得方法 推荐双人合作解锁，一个操作载具，一个全程徒步。

魅影猎人 10点

解锁条件 在第7关“星盟”摧毁三架魅影号运输机

取得方法 简单难度下完成即可。

年度 10点

解锁条件 在第9关“环带”以传奇难度4人合作、开启“钢铁”骷髅、都驾驶幽灵号过关

取得方法 找到3个人合作，注意开幽灵号不要掉下去了，不然得从头开始。

小心裂口 10点

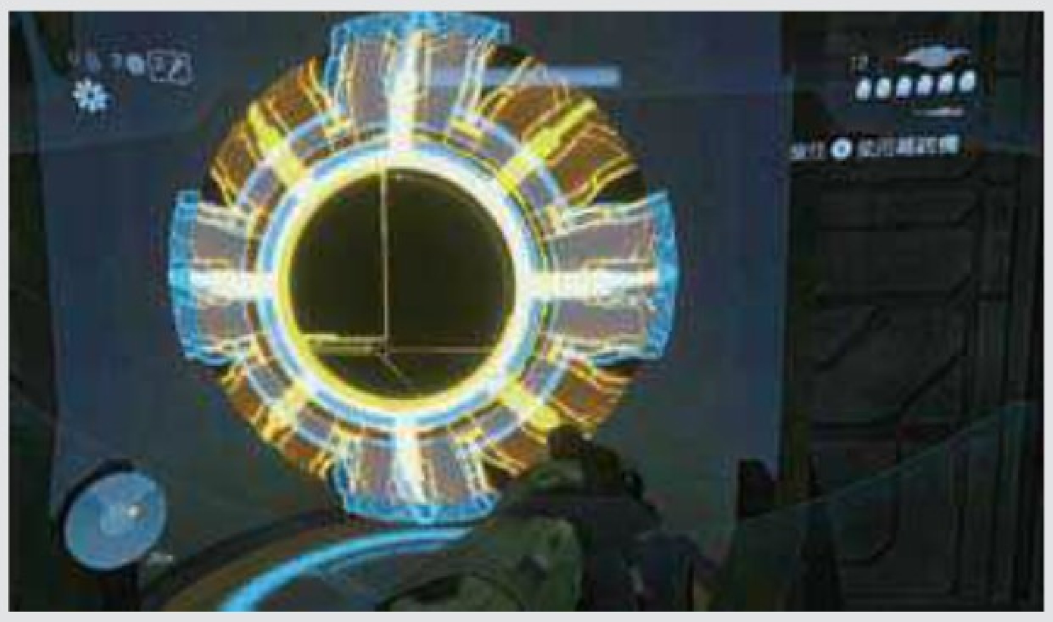
解锁条件 在传奇难度开启“铃铛”、“接住”、“雷雨”、“神话”、“好运到此为止”骷髅时，以4辆载具通过1条壕沟

取得方法 第3关“查波公路”想办法用四辆载具越过桥梁裂口，或者第在第9关“环带”四人合作驾驶载具越过中转平台之间的豁口。

巨浪滔天 5点

解锁条件 启动第6关“方舟”的终端机1

取得方法 开局清理完鬼面兽来到先行者建筑物内后，往左边的门走，进去里面就会发现终端机1。所有终端机必须耐心看到最后才会解锁成就。



洪水泛滥 5点

解锁条件 启动第6关“方舟”的终端机2

取得方法 来到为队友打开光桥的控制室，终端机就在控制开关的后面。

面对大火 5点

解锁条件 启动第6关“方舟”的终端机3

取得方法 在拿“铃铛”骷髅的地方，343“罪恶火花”打开门后一路杀到如图位置，接着往右边跳下去会发现一扇门，门后就是终端机。

临界点 5点

解锁条件 启动第7关“星盟”的终端机1

取得方法 来到第一座发电站的升降机处不要忙着上去，跳到对面的平台上，终端机就在此。

直到死亡 5点

解锁条件 启动第7关“星盟”的终端机2

取得方法 驾驶黄蜂号飞到第二座发电站，也就是神风烈士负责关闭的那座，进入内部即可发现终端机2。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

胡说的死人 5点

解锁条件

启动第 7 关“星盟”的终端机 3

取得方法 来到第三座发电站的升降机处不要忙着上去，跳到对面的平台上，终端机就在此。

铜板的错 5点

解锁条件

启动第 8 关“科塔娜”的科塔娜终端机

取得方法 在拿到“偏心”骷髅头的大厅，进入大厅后从右边下去，在重力锤旁边就是终端机。

剑与盾 5点

解锁条件

启动第 9 关“环带”的终端机

取得方法 关卡开始来到先行者建筑物处不要急着往前走，向右边走，接着向通道里走，这时候Cortana会说：“你要去哪里啊？”。进入后往左走即可看到终端机。

跨越银河系的低语 10点

解锁条件

查看来自人工智能“偏见之僧”的公报

取得方法 第九关“环带”以传奇难度开启终端机即可解锁该成就。

竭尽全力 20点

解锁条件

启动《光环 3》的所有终端机

取得方法 各个终端机位置详见其单独对应的成就攻略。

骷髅头收集者：钢铁 5点

解锁条件

拿到“钢铁”骷髅

取得方法 所有的骷髅头都只会在普通及普通以上的难度中出现，简单难度是不会出现骷髅头的。此外，所有的骷髅头都必须从所在关卡开头开始打才会出现，从集结点开始也是不会出现骷髅头的。在第 1 关“117”，Johnson被囚禁的地方，过了大桥后向右看，从这里跳上去，再由管道跳到屋顶，走到尽头，骷髅头就在右边角落里。

骷髅头收集者：失明 5点

解锁条件

拿到“失明”骷髅

取得方法 在第 1 关“117”，消灭游戏中的第一波敌人和魅影号投放的星盟援军后，前往水流右边区域，在突出的石头上就是骷髅头。

骷髅头收集者：黑眼 5点

解锁条件

拿到“黑眼”骷髅

取得方法 在第2关“基地”，关卡开始后来到如图所示位置，先跳到武器架上，再跳到右边红色铁柱上，再从红色铁柱跳到右边的管道上，骷髅头就在管道尽头。

骷髅头收集者：野猪兽生日派对 5点

解锁条件

拿到“野猪兽生日派对”骷髅

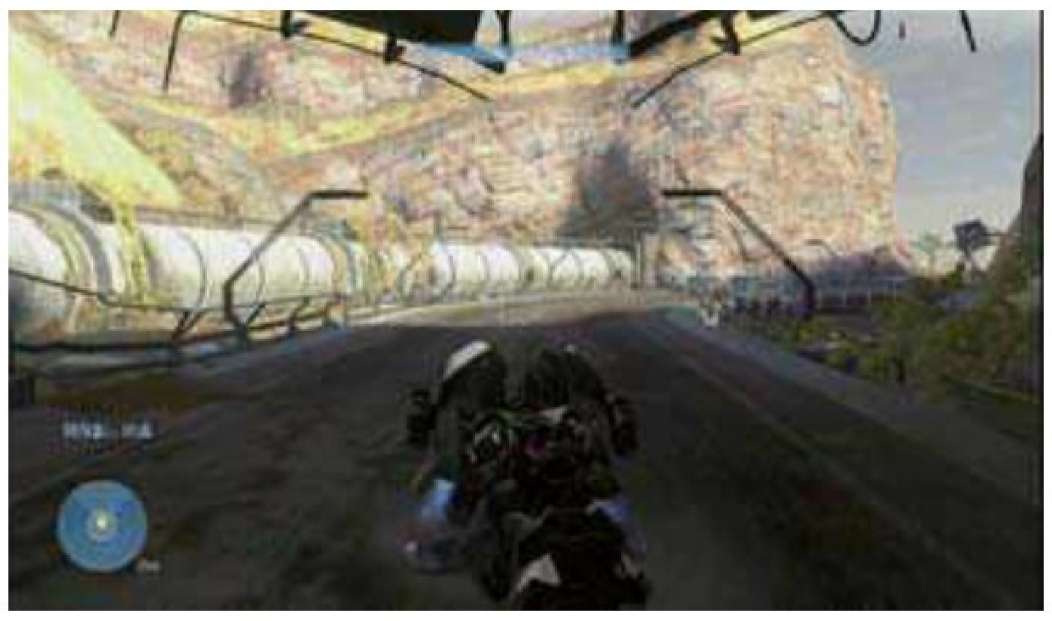
取得方法 在第2关“基地”，来到出现Cortana幻象的管道里，尽头处不要忙着跳下去，在管道边缘轻轻往外推摇杆，掉下去的瞬间马上往回拉摇杆就会进入下层管道，骷髅头就在下层管道里。

骷髅头收集者：好运到此为止 5点

解锁条件

拿到“好运到此为止”骷髅

取得方法 在第3关“查波公路”，解除第一个防护罩后继续往前走来到如图所示地点，来到左边第二个黄色爬梯处跳下去，接着从第一个柱子右边跳到柱子背后，往前走，跳到左边石头上即可收获骷髅头。



骷髅头收集者：接住 5点

解锁条件

拿到“接住”骷髅

取得方法 在第4关“暴风雨”，来到摧毁防空炮的地方，驾驶疣猪号来到右边圆柱状建筑物旁边并在如图位置抵住，接着从疣猪号上利用高跳跳上该建筑物，骷髅头就在上面。需要注意的是不能先打掉防空炮，不然骷髅头会消失。

骷髅头收集者：浓雾 5点

解锁条件

拿到“浓雾”骷髅

取得方法 在第5关“虫族大门”，这是本作唯一一个会移动的骷髅头。关卡开始后，沿着小路进入沃城，此时注意右上角，在队友的无线电响起时会有一个虫族出现，在它起跳的一瞬间击杀它就会掉落骷髅头。如果没有打到就读档重新来。

骷髅头收集者：饥荒 5点

解锁条件

拿到“饥荒”骷髅

取得方法 在第6关“方舟”，来到如图地点，往右边走，再来到如图所示位置，跳上这块石头，再跳到右边的先行者建筑物上，来到走道尽头处，骷髅头就在建筑物中间镂空的地方，用手雷跳跳上去即可拾取。

骷髅头收集者：铃铛 5点

解锁条件

拿到“铃铛”骷髅

取得方法 在第6关“方舟”，解决掉圣甲虫号以后进入地图中间的建筑，在里面找到重力升降机。接着来到杀入先行者建筑内部，来到如图所示位置，此处会有一个储存点，把升降机部署在坡面靠下的位置，再跳到顶层即可找到骷髅。

骷髅头收集者：雷雨 5点

解锁条件

拿到“雷雨”骷髅

取得方法 在第7关“星盟”，驾驶黄蜂号来到第二座发电站，在此处降落，顺着走道往上到达尽头即可看到骷髅头。

骷髅头收集者：我或许是你老爸 5点

解锁条件

拿到“我或许是你老爸”骷髅

取得方法 在第七关“星盟”，必须等到神风烈士杀死先知后，消灭所有虫族才能开始寻找骷髅头。但是不要走出区域，不然触发剧情之后只能重新来过。在整个区域里有7个全息成像形成的光环，代表着上古时期的7个光环。把最靠近玩家之前来的大门的光环编号为“1”，最靠近真相先知那边的光环编号为“7”。玩家需要登上光环所在的平台，并按照4654534的顺序（这其实就是“光环”主题曲的乐谱）跳过光环（从哪边跳过都行），跳过的光环会发光。之后骷髅头就会出现在真相先知所在平台的光桥边。

骷髅头收集者：偏心 5点

解锁条件

拿到“偏心”骷髅

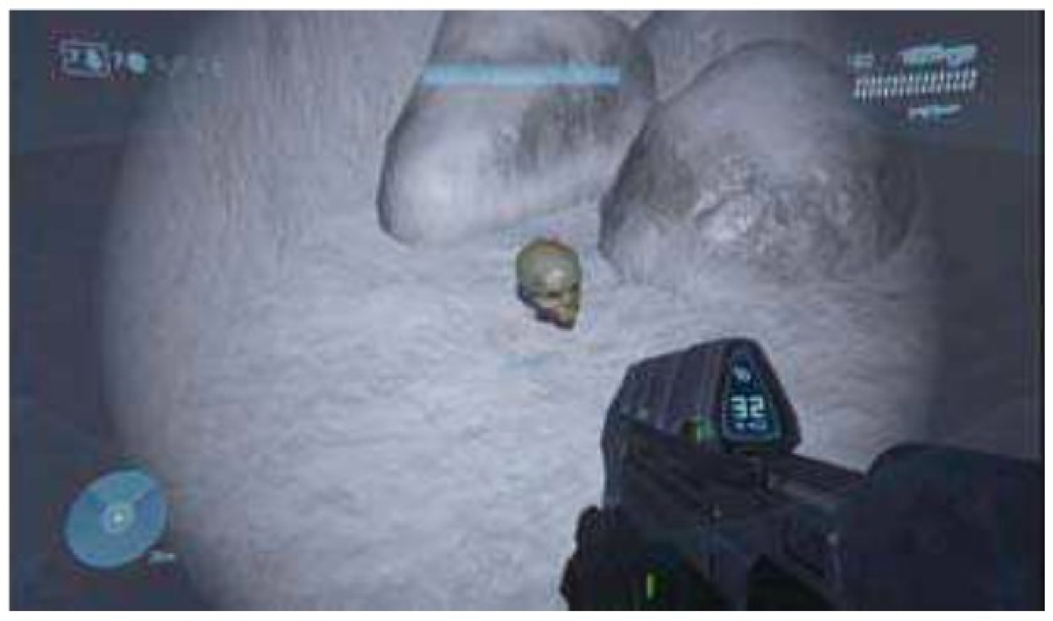
取得方法 在第8关“科塔娜”，玩家来到下层大厅后，往左边走来到如图位置，跳到前面的凸起物上，再借由凸起物跳到左边的石头上，接着再往上面的石头跳，再转身跳到如图石头上，接着顺着虫族的触手走上去即可看到骷髅头。

骷髅头收集者：神话 5点

解锁条件

拿到“神话”骷髅

取得方法 在第 9 关“环带”，关卡一开始往前走，来到如图所示位置。向右转，这里有条小道，尽头就是骷髅头。



巫医 20点

解锁条件

拿到《光环 3》的全部骷髅头

取得方法 各个骷髅头位置详见其单独对应的成就攻略。

没办法制止他 5点

解锁条件

与传奇人物 Chips Dubbo 一起作战，并听他的话语

取得方法 在第 1 关“117”的第一次战斗就可以解锁，战斗时听到 Chips 说话即可解锁，后面几个关卡也都有机会。

灵长目动物 5点

解锁条件

寻找你的第一个失落环节

取得方法 从集结点 B 开始，来到鹈鹕号所在的河边，面向湖对面，瞄准如图位置即可解锁。

简鼻亚目动物 5点

解锁条件

寻找寂寞的失落环节

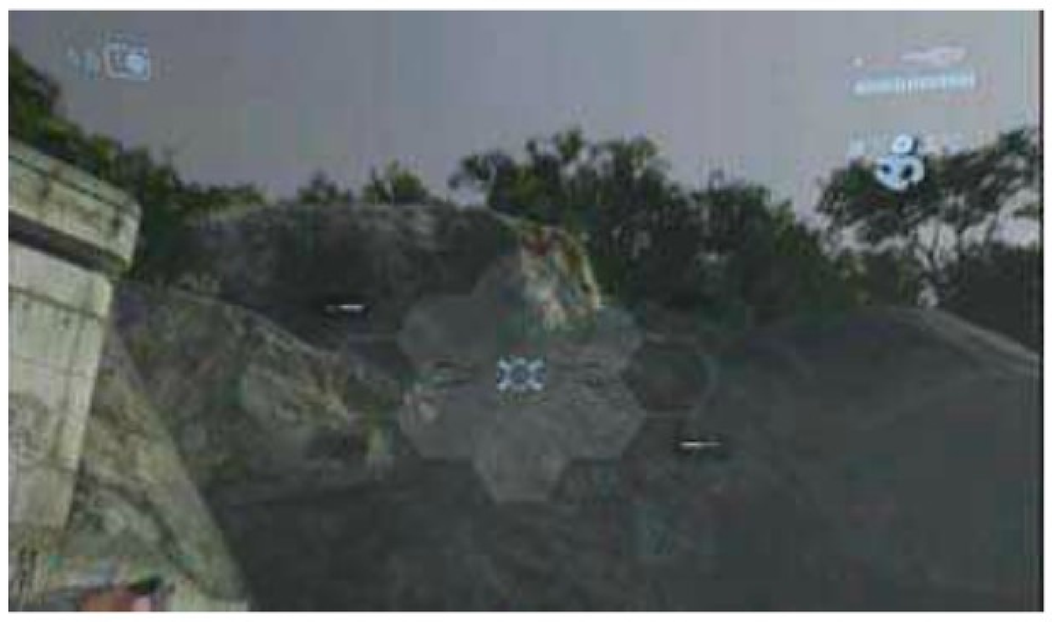
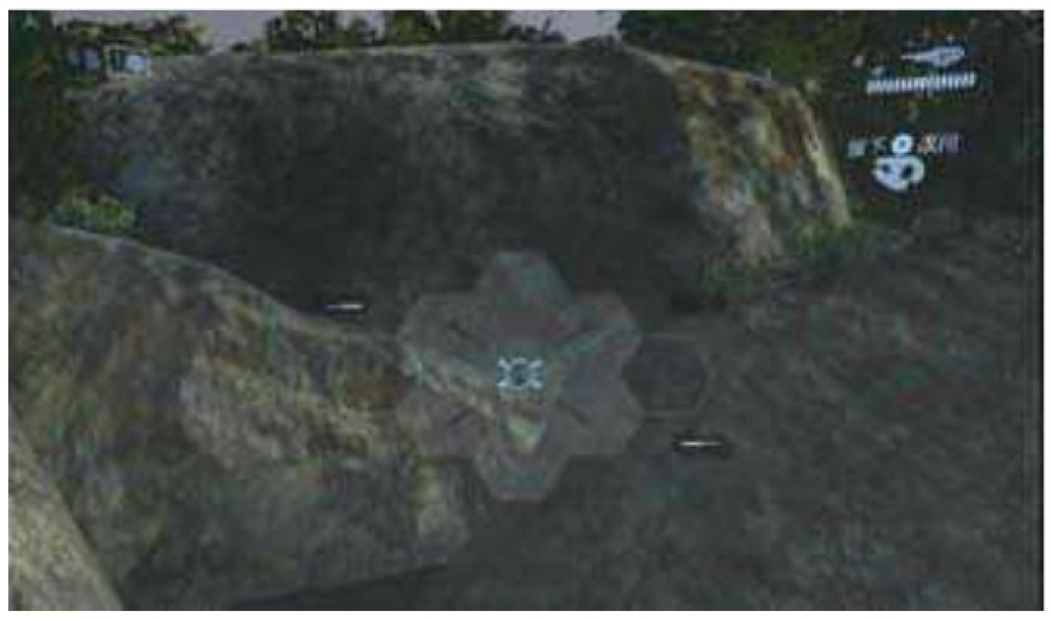
取得方法 紧跟上一个成就，接着往前走，来到有豺狼狙击手的丛林里。沿着最左边的小道走，走到头后跳到石头上，再顺着小路过去左转便是一群山顶洞人，对着看一会即可解锁成就。

失落的环节 5点

解锁条件

观察，等待，计划

取得方法 来到 Johnson 被囚禁的地方，通过大桥时往右前方看，瞄准如图位置即可解锁成就。

牛奶盒 5点

解锁条件

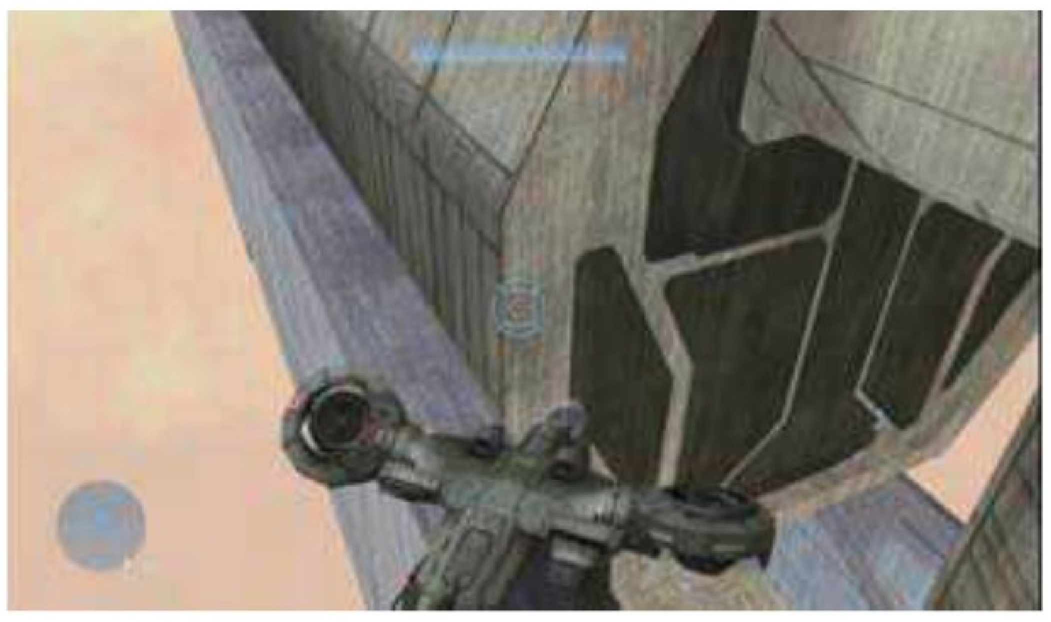
找到 Milk Carton 的寻人启事

取得方法 在第 5 关“虫族大门”，一开始进入沃城时，来到如图位置，右边第一个卷帘门里有张寻人启事，看一会即可解锁成就。

牧歌星的挽歌 5点

解锁条件 听到隐藏的音乐

取得方法 在第7关“星盟”，干掉两架圣甲虫号后往先行者建筑物左边飞，并在如图位置以如图姿势降落并下飞机，之后往上走到头即可听到音乐，成就解除。这是Bungie在游戏Myth使用过的乐曲Siege of Madrigal的片段。



Flipyap 5点

解锁条件 聆听年轻野猪兽Flipyap的故事

取得方法 在多个关卡都可以解锁，需要开启“我或许是你老爸”骷髅，当野猪兽被杀后，附近的其他野猪兽经常会提到Flipyap的故事。

迎接他的命运 5点

解锁条件 注定成就大事

取得方法 在第9关“环带”，在终端机所面对的通道处，玩家可以用手雷跳跳到对面的台阶上，然后再向左前方的平台跳跃，然后往右边转就能看到Bungie联合创始人Jason Jones的健身图，成就解除。除了手雷跳玩家也可以尝试两个玩家叠罗汉跳过去，一个玩家踩在另一个玩家头上，下面的玩家往前跳下坑，上面的玩家在下面的玩家起跳时也起跳即可到达对面。

老兄，这故事真棒 5点

解锁条件 聆听结局前野猪兽的故事

取得方法 在第9关“环带”，玩家开车到达航向黎明号最后一个豁口处停下，在石头后面就是野猪兽，玩家可以听听他的故事。

听起来很熟悉 5点

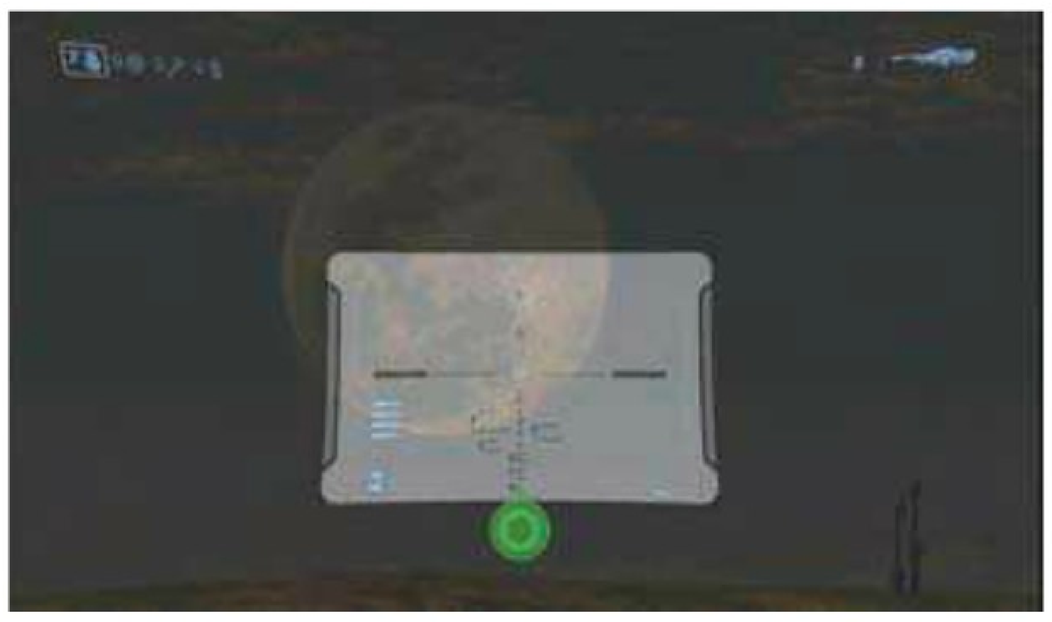
解锁条件 这玩意代表你的历史!

取得方法 在对战地图“High Ground”基地内后面的房间内，有收音机，停留一段时间后可以听到《光环 战斗进化》的配乐Under Cover of Night。

月球上的人 5点

解锁条件 他在监视你

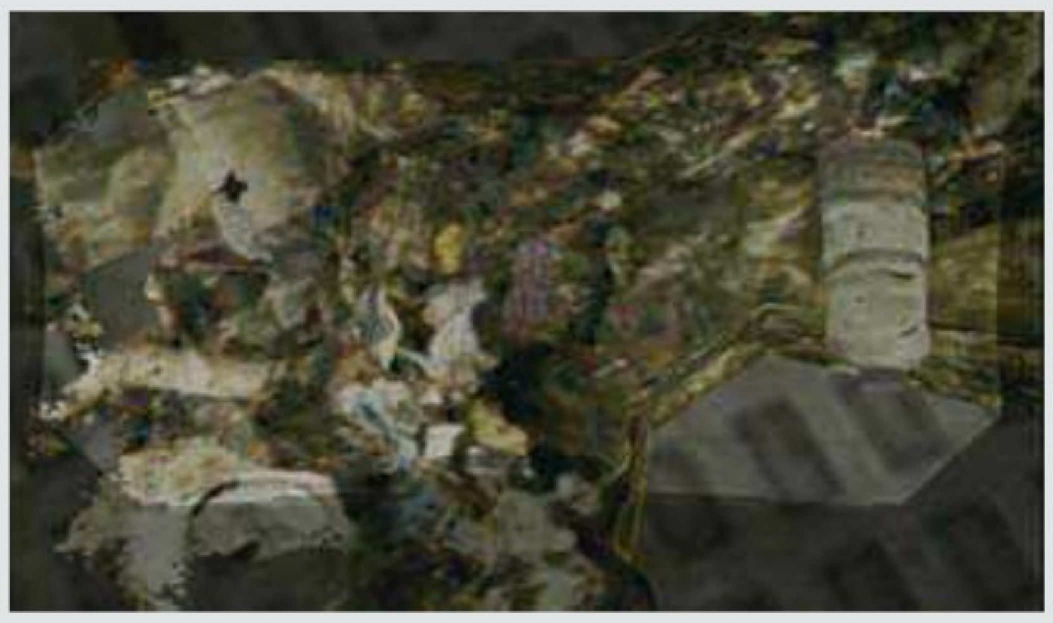
取得方法 在对战地图“Standoff”用狙击镜（地图上的BR战斗步枪、斯巴达镭射开镜瞄准即可）望向月亮的右下角几秒。那是Bungie的设计师Chris Carney的面孔。



河马英雄 5点

解锁条件 谁胆敢抛弃这英勇的动物?

取得方法 开启Forge编辑地图模式，在对战地图Foundry中，来到标有AB区域指示牌的地方，按方向键“↑”变为引导者，再按Y把右边的两个箱子移除，在第二个箱子下面有一堆垃圾，河马就在垃圾里，看一会即可解除成就。



远古标志 10点

解锁条件

在“Valhalla”地图看到2个不同的印记

取得方法 在对战地图“Valhalla”的墙壁上可以看到节日涂鸦，玩家可在以下日期解锁成就：

1月1日，墙壁上有文字“Make Love Not War”

4月22日，墙壁上有循环标志的骷髅图案

5月5日，墙壁上有文字“Toady Was Live!”

7月4日，墙壁上有文字“BBQ at Bob's”

10月31日，墙壁上有“R.I.P.”的墓碑图案

11月11日，墙壁上有文字“Kilroy Was Here”

12月25日，墙壁上有圣诞光圆环与X标志的图案

《光环4》成就详解

很久很久以前 5点

解锁条件

在任意月份的6号玩《光环4》

取得方法 准时上线即可。

Librarian 的礼物 10点

解锁条件

以简单难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

John，醒醒 10点

解锁条件

以正常难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

我需要英雄 20点

解锁条件

以英雄难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

117 的传奇 30点

解锁条件

以传奇难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

独行侠传奇 30点

解锁条件

独自以传奇难度完成所有战役任务

取得方法 剧情成就。

开什么玩笑 30点

解锁条件

3小时内以传奇难度完成《光环4》的所有战役任务

取得方法 由于4代加入了奔跑系统，所以建议4个玩家合作，一个玩家始终在后面当做移动重生点，剩下的玩家两个负责吸引敌人，一个负责跑路，这样可以把其他玩家迅速带到前面的检查点，能够极大地节约时间。此外，玩家不用一次性完成所有任务，分段进行也是可以解锁成就的。

黄金箱 10点

解锁条件

完成1个Halo 4战役清单

取得方法 随便挑1个游戏清单完成即可，建议简单难度下完成。

热心之士 20点

解锁条件

完成3个Halo 4战役清单

取得方法 随便挑3个游戏清单完成即可，建议简单难度下完成。

赤裸暴君 30点

解锁条件

完成Halo 4 LASO战役清单

取得方法 同《光环 战斗进化》的步骤一样，不同的是玩家可以直接“复制”进度点到最后CG处，看完CG即可解锁成就，无需打完全关。

黎明 10点

解锁条件

完成第1关“黎明”

取得方法 剧情成就。

安魂星 10点

解锁条件

完成第2关“安魂星”

取得方法 剧情成就。

先行者 10点

解锁条件

完成第3关“先行者”

取得方法 剧情成就。

无尽号 10点

解锁条件

完成第4关“无尽号”

取得方法 剧情成就。

归复者 10点

解锁条件 完成第 5 关“归复者”

取得方法 剧情成就。

封锁 10点

解锁条件 完成第 6 关“封锁”

取得方法 剧情成就。

重组机 10点

解锁条件 完成第 7 关“重组机”

取得方法 剧情成就。

午夜 10点

解锁条件 完成第 8 关“午夜”

取得方法 剧情成就。

轻轻松松 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 1 关“黎明”

取得方法 简单难度下完成即可。

闯入者 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 2 关“安魂星”

取得方法 简单难度下完成即可。

黑暗中的狂暴 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 3 关“先行者”

取得方法 简单难度下完成即可。

衔尾蛇 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 4 关“无尽号”

取得方法 简单难度下完成即可。

那个给我 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 5 关“归复者”

取得方法 简单难度下完成即可。

关闭所有东西 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 6 关“封锁”

取得方法 简单难度下完成即可。

痛苦交响曲 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 7 关“重组机”

取得方法 简单难度下完成即可。

倒数计时 10点

解锁条件 击败目标时间完成第 8 关“午夜”

取得方法 简单难度下完成即可。

超级简单 20点

解锁条件 击败目标时间完成所有战役任务

取得方法 完成上面的时间挑战成就即可。

神枪手 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 1 关“黎明”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

黑暗要塞 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 2 关“安魂星”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

裂星之影 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 3 关“先行者”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

丛林战 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 4 关“无尽号”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

Librarian 的宠物 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 5 关“归复者”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

紧急关闭 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 6 关“封锁”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

撞头 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 7 关“重组机”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

半夜三更 10点

解锁条件 击败目标分数完成第 8 关“午夜”

取得方法 难度越高，对玩家不利的骷髅头开的越多，分数加成越高。

你自找的 10点

解锁条件 击败目标分数完成所有战役任务

取得方法 完成上述分数挑战成就即可。

挖掘过去 5点

解锁条件 在第 1 关“黎明”找到和查阅士官长的服役记录

取得方法 关卡一开始出了冷冻舱后左前方有个楼梯通往下层，下去后转身就是士官长的服役记录。

这是我的步枪，我专用的枪 10点

解锁条件 在第 3 关“先行者”全程携带一把人类武器，英雄或传奇难度

取得方法 开始的武器配置是 AR 突击步枪和麦格农手枪，选一个一直拿着到结束，子弹打光无所谓，只要拿着就行，但是不能扔掉。

末日伙伴 10点

解锁条件 在第 4 关“无尽号”让所有可控的陆战队员存活，英雄或传奇难度

取得方法 推荐合作模式下解。6 个陆战队员必须全部存活，前两个在遇到 Lasky 之后加入，后面 4 个在后面等待科塔娜开门处坚守。陆战队员冲锋时要你要在前面吸引火力，尽量把敌人引向远离大门的地方。此外大门口有全息护甲能力，善于利用可以大大提高陆战队的幸存率。

迫击战斗 10点

解锁条件 在第 5 关“归复者”驾驶亡魂坦克摧毁至少 4 辆敌方坦克，英雄或传奇难度

取得方法 先在远距离距离用狙击枪干掉亡魂号上的机枪手，之后用电浆手枪蓄力攻击瘫痪它，然后劫持后再干掉 4 辆亡魂号坦克即可。

探索地板 10点

解锁条件 在第 6 关“封锁”让一名猎人摔死

取得方法 直接载入第四个集结点，平台上有两个猎人，把它们引到边上，近战时躲开，让猎人摔下去，即使自己掉下去也无所谓。另一个办法就是英雄或者传奇难度下把猎人引到边上直接用前面捡到的燃烧加农炮打击旁边的地面把它们震下去，普通难度该武器溅射对猎人一击必杀，所以需要高一点的难度。

把他粘牢 10点

解锁条件 在第 7 关“重组机”只用爆弹枪杀死两名猎人

取得方法 进入实验室后右面尽头有个房间里面有爆弹枪，简单难度下爆弹枪子弹够用，随便打。

士官长，挥锤！ 10点

解锁条件 在第 8 关“午夜”用重力锤一击杀死至少 3 只爬虫

取得方法 直接载入集结点 B，进入到一个全是武器的房间拿到重力锤，出门后看到三只爬虫聚在一起就挥锤，推荐简单难度完成。

战争 10点

解锁条件 启动第 2 关“安魂星”的终端机

取得方法 关卡后期杀死猎人进入长廊，长廊尽头就是终端机。

大将军 5点

解锁条件 启动第 3 关“先行者”的终端机

取得方法 关卡前期遇到很多爬虫，骑士和哨兵联合作战的平台，杀光后往前走来到如图位置，终端机就在平台下面。

查姆哈克 5点

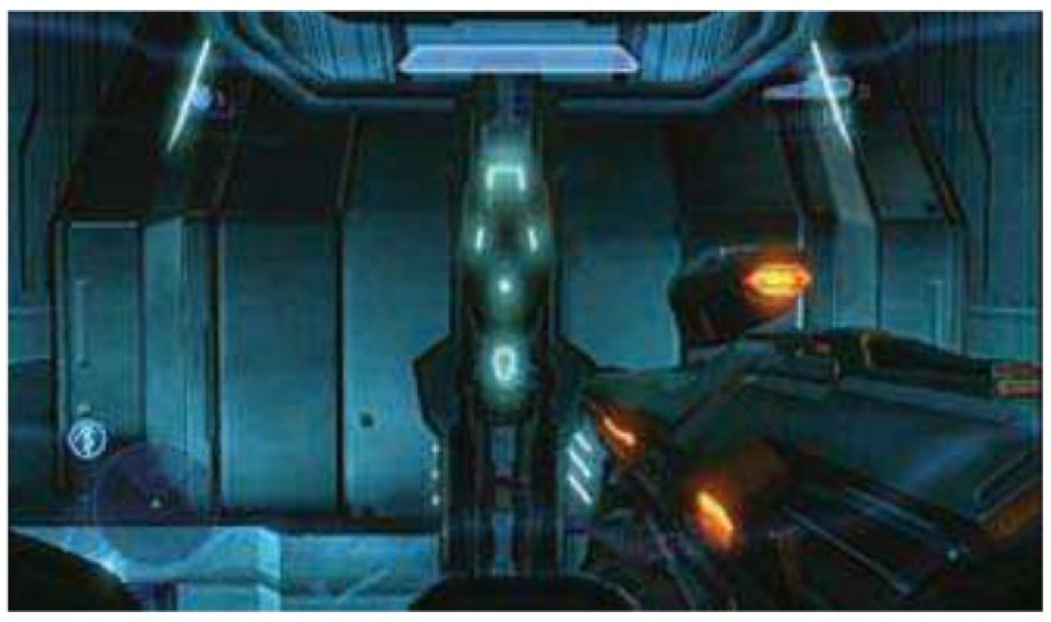
解锁条件 启动第 4 关“无尽号”的终端机

取得方法 直接选择集结点 B 开始游戏，开场后转身就是终端机。

虫族 5点

解锁条件 启动第 5 关“归复者”的终端机

取得方法 从集结点 B 开始，杀进先行者建筑物后触发与 Librarian 的剧情，剧情过后杀完面前的敌人进门，转右边即可发现终端机。



骑士 5点

解锁条件 启动第 6 关“封锁”的终端机

取得方法 去到控制塔，顺着左边平台走，走到左边最靠近升降梯所地的平台，终端机就在这里。

正义 5点

解锁条件

启动第 7 关“重组机”的终端机

取得方法 从集结点 B 开始，出来后会遇上螳螂机甲，向着靠右边的“ATRIUM”标志方向前进，终端机就在它前面的洞里。

冥想晶殿 5点

解锁条件

启动第 8 关“午夜”的终端机

取得方法 从集结点 B 开始，杀完第一批敌人来到如图场景，进门后直走即可发现终端机。

终站 10点

解锁条件

启动《光环 4》的所有终端机

取得方法 详见各终端机所单独对应的成就攻略。

你不是Chips 5点

解锁条件

陆战队员怎么知道摇杆的事?

取得方法 第 4 关“无尽号”，战斗时听到 Chips 说话即可解锁，其他的关卡也能解锁。

全局成就

归复的使者 20点

解锁条件

以简单难度完成所有战役任务

取得方法 需完成《光环 1、2、3、4》的战役。

老兵 30点

解锁条件

以正常难度完成所有战役任务

取得方法 需完成《光环 1、2、3、4》的战役。

战争英雄 40点

解锁条件

以英雄难度完成所有战役任务

取得方法 需完成《光环 1、2、3、4》的战役。

传奇人物 50点

解锁条件

以传奇难度完成所有战役任务

取得方法 需完成《光环 1、2、3、4》的战役。

标准行动程序 50点

解锁条件

合作完成正常难度的任一战役任务

取得方法 双人合作即可。

双人英雄 10点

解锁条件

合作完成英雄难度的任一战役任务

取得方法 双人合作即可。

双人传奇 10点

解锁条件

合作完成传奇难度的任一战役任务

取得方法 双人合作即可。

浅尝杀戮 10点

解锁条件

完成 1 个跨游戏战役清单

取得方法 跨游戏，游戏清单需要跨越至少一个游戏。比如先打《光环 战斗进化》的关卡，接着打《光环 2》的关卡。完成清单上所有的关卡算是完成一个清单。

试尝滋味 20点

解锁条件

完成 3 个跨游戏战役清单

取得方法 完成 3 个战役清单即可。

生命故事 30点

解锁条件

完成“士官长传奇”游戏清单

取得方法 “士官长传奇清单”共有 45 个关卡，正常难度，最好配合彩蛋收集等成就一起解除，不然会很累。

LASO大师 50点

解锁条件

完成每个《光环》游戏的 LASO 游戏清单

取得方法 用 LASO 邪道获取方法即可。

才刚开始而已 5点

解锁条件

杀死 100 个敌人或玩家

取得方法 剧情或多人模式里解锁。

敌人大铁锤　10点

解锁条件 杀死 5,000 个敌人或玩家

取得方法 剧情或多人模式里解锁。

血流成河　20点

解锁条件 杀死 20,000 个敌人或玩家

取得方法 剧情或多人模式里解锁。

百中选一　5点

解锁条件 杀死 100 个精英

取得方法 在战役里解锁。

真这么简单就好　10点

解锁条件 杀死 1,000 个精英

取得方法 在战役里解锁。

疯狂失控　5点

解锁条件 杀死 100 个鬼面兽

取得方法 在战役里解锁。

大京刚　10点

解锁条件 杀死 1,000 个鬼面兽

取得方法 在战役里解锁。

猎杀猎人　5点

解锁条件 杀死 50 个猎人

取得方法 在战役里解锁。

弑龙者　10点

解锁条件 杀死 250 个猎人

取得方法 在战役里解锁。

扫兴家伙　10点

解锁条件 杀死 100 个豺狼

取得方法 在战役里解锁。

猎杀清道夫　10点

解锁条件 杀死 1,000 个豺狼

取得方法 在战役里解锁。

巴拉荷星的通缉犯　5点

解锁条件 杀死 100 个野猪兽

取得方法 Balaho（巴拉荷）星是野猪兽的母星。在战役里解锁。

野猪兽末日　10点

解锁条件 杀死 1,000 个野猪兽

取得方法 在战役里解锁。

我还在想什么会先坏掉咧　5点

解锁条件 杀死 100 个骑士

取得方法 在《光环 4》里出现，在战役里解锁。

骑士克星　10点

解锁条件 杀死 1,000 个骑士

取得方法 在战役里解锁。

将死　5点

解锁条件 杀死 100 个哨兵

取得方法 在《光环 4》里出现。在战役里解锁。

让主教离开棋盘　10点

解锁条件 杀死 1,000 个哨兵

取得方法 在战役里解锁。

除虫服务　5点

解锁条件 杀死 100 个爬虫

取得方法 在《光环 4》里出现。在战役里解锁。

捕狗人　10点

解锁条件 杀死 1,000 个爬虫

取得方法 在战役里解锁。

好吃的脑子　5点

解锁条件 杀死 100 个虫族

取得方法 在战役里解锁。

僵尸杀手　10点

解锁条件 杀死 1,000 个虫族

取得方法 在战役里解锁。

守护者来了　5点

解锁条件 被守护者杀死

取得方法 是指系统未能辨明玩家被谁杀死，例如被物体的击打或爆炸致死、摔死、越出地图被系统击杀。

神秘成就　5点

解锁条件 难以预料、神秘难解

取得方法 在 Forge 模式下，以“.fortune”为名保存地图即可。这是以前《光环 战斗进化》和《光环 3》的彩蛋。

传说大师　30点

解锁条件 启动所有终端机

取得方法 启动《光环 1、2、3、4》的终端机。

骷髅头王座 30点

解锁条件

拿到《光环1、2、3》战役模式的全部骷髅头

取得方法 骷髅头攻略详看上文。

旅程开端 5点

解锁条件

完成1个战役任务或1局多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

紧抓不放 5点

解锁条件

第一次玩的至少三个月之后，玩一局合作或对战

取得方法 3个月，玩家要计算好时间。

我在哪里 5点

解锁条件

完成10个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

开打吧 10点

解锁条件

完成50个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

这个我来解决 10点

解锁条件

完成100个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

无法放手 10点

解锁条件

完成150个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

奖励关卡 10点

解锁条件

完成200个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

熬夜战斗 10点

解锁条件

完成250个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

无法满足 10点

解锁条件

完成300个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

忠诚坚定 10点

解锁条件

完成350个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

超级玩家 10点

解锁条件

完成400个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

长期爱好者 10点

解锁条件

完成450个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

持久艰难的活动 20点

解锁条件

完成500个战役任务或多人对战

取得方法 打完才算完成，中途退出不算。

受淬炼的刀 5点

解锁条件

赢得10局多人对战

取得方法 对战可在自定义游戏里完成，单人开始游戏然后结束游戏也算获胜。

争夺者 10点

解锁条件

赢得50局多人对战

取得方法 对战可在自定义完成，单人开始游戏然后结束也算获胜。

受火焰锻造 10点

解锁条件

赢得100局多人对战

取得方法 对战可在自定义完成，单人开始游戏然后结束也算获胜。

神枪手 10点

解锁条件

赢得150局多人对战

取得方法 对战可在自定义完成，单人开始游戏然后结束也算获胜。

参加就是要赢 10点

解锁条件

赢得200局多人对战

取得方法 对战可在自定义完成，单人开始游戏然后结束也算获胜。

坚决战斗 10点

解锁条件

赢得250局多人对战

取得方法 对战可在自定义完成，单人开始游戏然后结束也算获胜。

温泉关战役 10点

解锁条件

赢得300局多人对战

取得方法 对战可在自定义完成，单人开始游戏然后结束也算获胜。

让对方心生恐惧 10点

解锁条件

赢得350局多人对战

取得方法 对战可在自定义完成，单人开始游戏然后结束也算获胜。

瞄准稳定 10点

解锁条件

赢得400局多人对战

取得方法 对战可在自定义完成，单人开始游戏然后结束也算获胜。

扣扳机快手 10点

解锁条件 赢得 450 局多人对战

取得方法 对战可在自定义完成，单人开始游戏然后结束也算获胜。

多人游戏勇士 20点

解锁条件 赢得 500 局多人对战

取得方法 对战可在自定义完成，单人开始游戏然后结束也算获胜。

浅尝滋味 5点

解锁条件 获得 500 枚战役任务或配对对战的奖章

取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

我没泡泡糖了 10点

解锁条件 获得 1,000 枚战役任务或配对对战的奖章

取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

一堆奖章 10点

解锁条件 获得 2,000 枚战役任务或配对对战的奖章

取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

一箱奖章 10点

解锁条件 获得 3,000 枚战役任务或配对对战的奖章

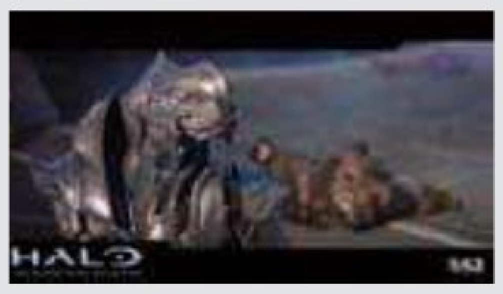
取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

一大堆奖章 10点

解锁条件 获得 4,000 枚战役任务或配对对战的奖章

取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

一些小玩意儿 10点



解锁条件 获得 5,000 枚战役任务或配对对战的奖章

取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

喔，你是说那些没用的东西啊？ 10点

解锁条件 获得 6,000 枚战役任务或配对对战的奖章

取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

奖章王的新手套件 10点

解锁条件 获得 7,000 枚战役任务或配对对战的奖章

取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

奖章士官长 10点

解锁条件 获得 8,000 枚战役任务或配对对战的奖章

取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

好的，坏的和死的 10点

解锁条件 获得 9,000 枚战役任务或配对对战的奖章

取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

奖章收集家 10点

解锁条件 获得 10,000 枚战役任务或配对对战的奖章

取得方法 最容易得到的就是双杀、三杀等奖章，建议在战役里以简单难度刷。

游戏大师 5点

解锁条件 建立和保存 5 个自定义游戏类型

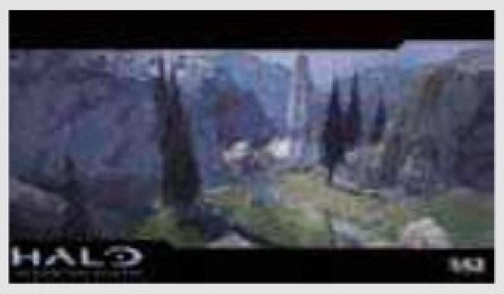
取得方法 在多人游戏清单里建立并保存即可。

Forge 大师 5点

解锁条件 在 Forge 模式建立和保存 5 个自定义地图

取得方法 Forge 模式下随便在地图里添加一些东西之后保存即可。

忘恩负义 10点



解锁条件 在配对游戏中杀死 343 开发人员，或者杀死已经获得这个成就的玩家

取得方法 343I 的开发人员会有特殊标志，很看运气的成就

超级战士任务成就

启程 10点

解锁条件 完成超级战士任务第 1 章的所有章节

取得方法 剧情成就。

制品 10点

解锁条件 完成超级战士任务第 1 章的所有章节

取得方法 剧情成就。

Catherine 10点

解锁条件 完成超级战士任务第 3 章的所有章节

取得方法 剧情成就。

Didact之手 10点

解锁条件 完成超级战士任务第 4 章的所有章节

取得方法 剧情成就。

死亡象征 10点

解锁条件 完成超级战士任务第 5 章的所有章节

取得方法 剧情成就。

四散 10点

解锁条件 完成超级战士任务第 6 章的所有章节

取得方法 剧情成就。

入侵 10点

解锁条件 完成超级战士任务第 7 章的所有章节

取得方法 剧情成就。

敢死队 10点

解锁条件 完成超级战士任务第 8 章的所有章节

取得方法 剧情成就。

关键 10点

解锁条件 完成超级战士任务第 9 章的所有章节

取得方法 剧情成就。

逃脱 10点

解锁条件 完成超级战士任务第 10 章的所有章节

取得方法 剧情成就。

脚先着地 10点

解锁条件 完成所有超级战士任务的章节

取得方法 剧情成就。

服役期限 10点

解锁条件 完成正常难度的所有超级战士任务章节

取得方法 剧情成就。

危险津贴 20点

解锁条件 完成英雄难度的所有超级战士任务章节

取得方法 剧情成就。

伊卡洛斯 30点

解锁条件 完成传奇难度的所有超级战士任务章节

取得方法 剧情成就。

顺利的任务 30点

解锁条件 完成传奇难度的所有单人超级战士任务章节

取得方法 必须单人传奇完难度完成。

干得好兄弟! 5点

解锁条件 多人模式里获得 2,500 个“助攻”奖章

取得方法 助攻队友 2,500 次即可获得该奖章。

瞄准头部! 10点

解锁条件 多人模式里获得 2,500 个“爆头”奖章

取得方法 爆头 2,500 个敌人即可获得该奖章。

点穴 10点

解锁条件 多人模式里获得 250 个“击倒”奖章

取得方法 近战杀死敌人即可获得奖章。

车神 10点

解锁条件 多人模式里赢得 100 个“传奇”奖章

取得方法 只要以 20 分以上的得分完成杀戮之王即可获得该奖章。

双重麻烦 10点

解锁条件 配对游戏里获得 250 个“双杀”奖章

取得方法 短时间内连续击杀两人即可获得该奖章。

飨宴大师 10点

解锁条件 配对游戏里获得 100 个“杀人飨宴”奖章

取得方法 不死的情况下玩家连续杀死 5 个敌人即可获得该奖章。

抓住 10点

解锁条件 配对游戏里获得 500 个“手榴弹击杀”或“电浆击杀”奖章

取得方法 用手雷弹击杀或者电浆手雷击杀敌人即可获得奖章。

扫兴的人 10点

解锁条件 配对游戏里获得 250 个“杀个痛快”奖章

取得方法 杀死获得“杀人飨宴”奖章的敌人即可获得该奖章。

旗帜启动 10点

解锁条件 配对游戏中获得“特定抢旗模式之王”奖章

取得方法 玩抢旗模式才能获得的奖章。

真正的王者 10点

解锁条件 配对游戏中获得“KOTH(山丘之王)”奖章

取得方法 玩山丘之王模式才能获得的奖章。

载具碾杀 10点

解锁条件 在《光环 2：周年纪念版》配对游戏中获得 100 个“溅射”奖章。

取得方法 驾驶载具撞死敌人即可获得该奖章。

火箭和电池回击 10点

解锁条件 在《光环 2：周年纪念版》配对游戏中获得 100 个环保人士奖章。

取得方法 只能在配对游戏中获得，不能够使用线下多人模式解锁。

世界旅行家 10点

解锁条件 H3：至少在 8 种不同的多人游戏地图上完成配对游戏

取得方法 《光环 3》的多人游戏中配对完成 8 张不同的地图即可。

任务完成 5点

解锁条件

完成一个超级战士任务

取得方法 完成任意章节的一个任务即可。

玫瑰对紫罗兰 5点

解锁条件

你怎么会在这里?

取得方法 在超级战士任务的第 1 章第 5 节中，玩家来到桥上后，跳到护栏上，向右下角看即可发现箱子，对着它开枪即可解锁成就。

绝不抛弃兄弟 10点

解锁条件

英雄或传奇难度下至少拯救一个陆战队士兵在第 2 章第 3 节的任务里

取得方法 推荐合作解锁，遇到陆战队后他们会跟随其中一个玩家走，这名玩家待在武器库里，另外的玩家出去杀敌。

头盖骨 10点

解锁条件

寻找所有隐藏的多人游戏骷髅头

取得方法 详见各个隐藏骷髅头对应的成就，全部收集即可解锁。

观光行程 10点

解锁条件

H1：至少在 8 种不同的经典多人游戏地图上完成配对游戏

取得方法 《光环 战斗进化 周年纪念版》的多人游戏中配对完成 8 张不同的地图即可。

看看自己有什么选择 10点

解锁条件

H1：至少在 4 种独特的游戏类型上完成配对游戏

取得方法 《光环 战斗进化 周年纪念版》的多人游戏中配对完成 4 种独特的游戏类型(竞速，僵尸模式等等) 即可。

观光客 10点

解锁条件

H2：至少在 8 种不同的经典多人游戏地图上完成配对游戏

取得方法 《光环 2 周年纪念版》的多人游戏中配对完成 8 张不同的地图即可。

暗藏危机 10点

解锁条件

H2：至少在 4 种独特的游戏类型上完成配对游戏

取得方法 《光环 2 周年纪念版》的多人游戏中配对完成 4 种独特的游戏类型 (竞速，僵尸模式等等) 即可。

只是浏览 10点

解锁条件

H3：至少在 4 种独特的游戏类型上完成配对游戏

取得方法 《光环 3》的多人游戏中配对完成 4 种独特的游戏类型 (竞速，僵尸模式等等) 即可。

走向国际 10点

解锁条件

H4：至少在 8 种不同的多人游戏地图上完成配对游戏

取得方法 《光环 4》的多人游戏中配对完成 8 张不同的地图即可。

品味测试 10点

解锁条件

H4：至少在 4 种独特的游戏类型上完成配对游戏

取得方法 《光环 4》的多人游戏中配对完成 4 种独特的游戏类型 (竞速，僵尸模式等等) 即可。

空降部队 10点

解锁条件

启动疣猪号至少 5 秒钟，并让该疣猪号碾毙敌人

取得方法 推荐双人分屏玩《光环 战斗进化 周年纪念版》的多人模式，选择 Death Island 地图，把疣猪号开到山顶，接着驾驶疣猪号冲下去，另一名玩家就站在山下面，配合上面的玩家让自己被疣猪号砸死即可解锁成就。

组装工厂骷髅 5点

解锁条件

在“Assembly”多人游戏地图上寻找隐藏的骷髅头

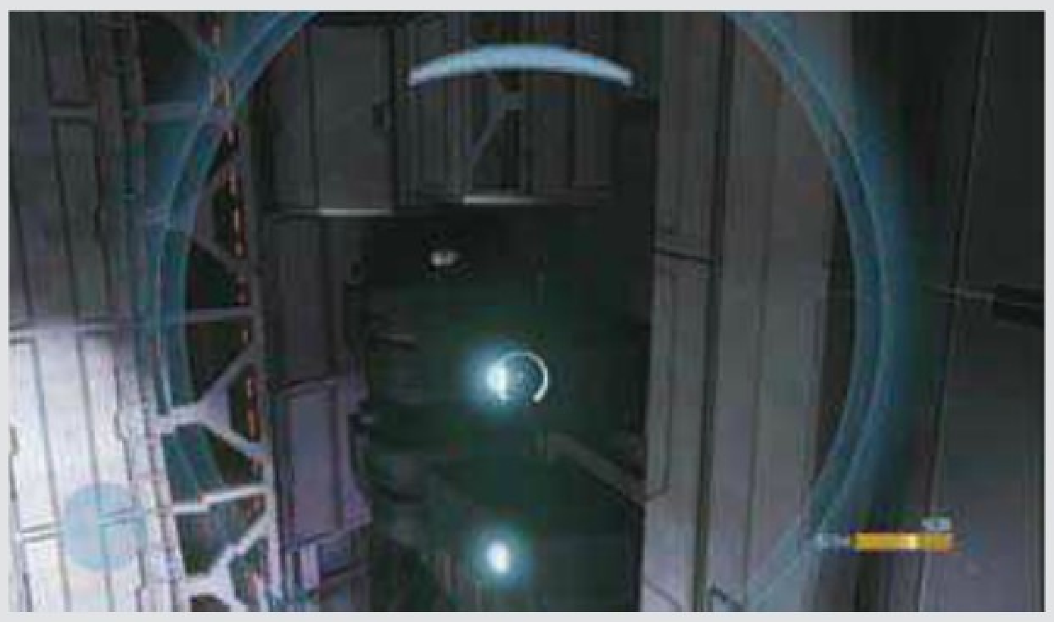
取得方法 用 Forge 模式启动多人游戏，在中间巨塔上面，按方向键“↑”变身为引导者，飞到巨塔的支撑柱上，骷髅头就在里面。

轨道骷髅 5点

解锁条件

在“Orbital”多人游戏地图上寻找隐藏的骷髅头

取得方法 用 Forge 模式启动多人游戏，来到火箭筒所在的位置，按方向键“↑”变身为引导者，向上飞即可发现骷髅头，在边缘处变回斯巴达超级战士，蹲着过去即可拿到。



沙箱骷髅 5点

解锁条件 在“Sandbox”多人游戏地图上寻找隐藏的骷髅头

取得方法 用 Forge 模式启动多人游戏，骷髅头在太阳右侧的第一个塔和第二个塔之间。玩家需要越出地图才能获取，但是一旦越出地图就会被激光秒杀，所以在这之前玩家需要变身为引导者然后按“X”,在“布景”栏选择“L 型涵箱”，接着进入里面再按“A”把箱子“提起来”，往前走到达目的地即可看到骷髅头。

要塞骷髅 5点

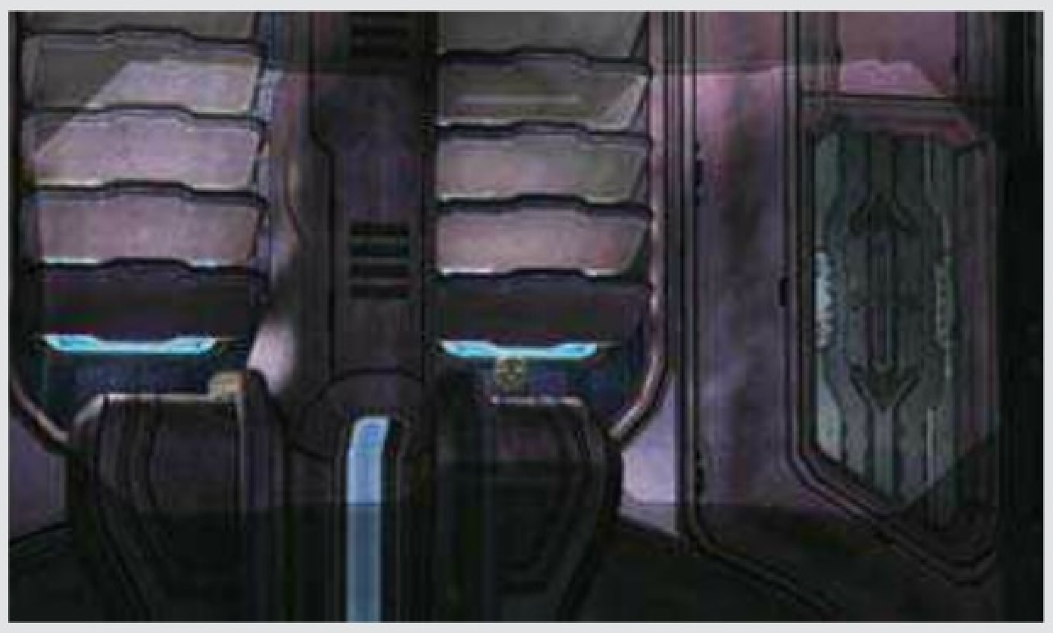
解锁条件 在“Citadel”多人游戏地图上寻找隐藏的骷髅头

取得方法 用 Forge 模式启动多人游戏，来到中间放有火箭筒的平台处，往墙壁上泛着蓝光的方向走，来到如图地点，向右上角看，骷髅头就在上面，变身为引导者飞上去再变回超级战士，下落的一瞬间拾取骷髅头即可。

异教徒骷髅 5点

解锁条件 在“Heretic”多人游戏地图上寻找隐藏的骷髅头

取得方法 用 Forge 模式启动多人游戏，来到中间放有光剑的甲板，往左边看即可发现骷髅头，变身为引导者飞过去拾取即可。



沿岸骷髅 5点

解锁条件 在“Longshore”多人游戏地图上寻找隐藏的骷髅头

取得方法 Forge 模式启动多人游戏，先来到如图位置，骷髅头就在前面管道后面。

暗杀骑士 5点

解锁条件 在任何超级战士任务中刺杀骑士

取得方法 在骑士身后长按近战键即可刺杀。

电力哪有中断? 10点

解锁条件 以英雄或传奇难度，没有失去任何发电机就完成超级战士任务“巨斧”

取得方法 英雄难度下尽量把敌人引开远离发电机再清理。

没那么简单 10点

解锁条件 以英雄或传奇难度，在超级战士任务“超级战士Miller”(第5章第1节)中活下来

取得方法 推荐合作解锁，一个玩家在前面吸引火力，另一个安心在后面打黑枪即可。

若要收获，得先吃苦 10点

解锁条件 在 LASO 清单骷髅头启动下完成一个任务

取得方法 推荐合作完成第 1 章第 1 节，难度会稍微小一些。

THE ORDER

1886™

作为索尼备受期待的第一方大作,《教团 1886》的表现受到了不少的争议，主要的争议点在于游戏游戏的 QTE 过多，操作部分太少以及流程过短等。下面就请各位玩家跟随笔者，了解本作的方方面面吧!

文 伽蓝 美编 心の永恒

教团1886	SCE	动作射击
PS4	The Order:1886	美版
	2015年2月20日	
	本地1人	对应年龄:17岁以上
	售价为59.99美元	

系统解说

操作列表

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整
×键	离开掩体
○键	进入掩体
□键	换弹
△键	调查/近战终结
L1键	发动漆黑之视
L2键	瞄准
R1键	武器次要攻击
R2键	射击
L3键	奔跑
R3键	任务提示
Option键	暂停/系统菜单

关于QTE

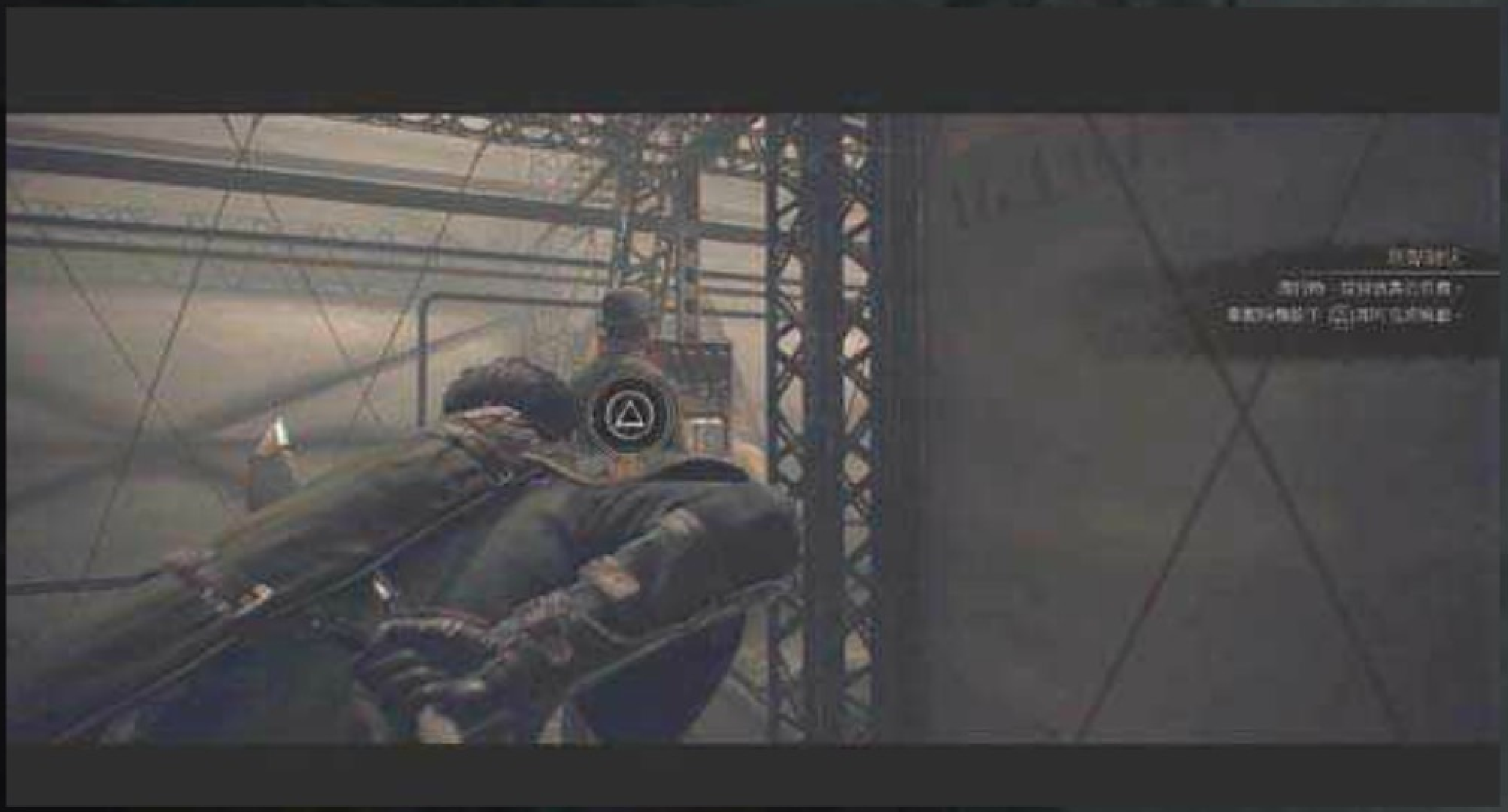
说句实话，《教团1886》更像是一个带有动作射击元素的互动电影，因为大量的QTE（即时反应按键）贯穿游戏的整个流程，但QTE苦手也无需太过担心，因为就算按错也不会对流程造成任何的影响，而且游戏有大量的检查点，即使失败也能马上重来，另外按错有时还会有不同的剧情演出，因此有时笔者甚至会刻意按错去看一下主角到底是怎么遭殃的（笑）。值得一提的是，除了传统的QTE外，还有一种名为转折点的QTE，这种QTE出现时画面中会出现数目不等的小圆点，玩家需要通过操控右摇杆来调整准心到小圆点上，直到圆点上出现按键提示并成功按下方算作完成。

掩体

前面也说到，动作射击元素似乎并不是游戏的重心，因此游戏的战斗部分难度很低，通用的思路就是按○键进入掩体，然后在掩体之中将敌人逐个击破即可，但需要注意掩体的选择，诸如木板这样的掩体是不安全的。

无声制伏

这个如此霸气的名词其实就是游戏中的暗杀系统，这个暗杀系统开启于第5章，要完成无声制伏，玩家需要在不被敌人发现的情况下从背后靠近敌人，然后敌人身上就会出现一个逐渐往圆心靠的△，当圆圈进入圆内后按键就能完成暗杀。



漆黑之视

漆黑之视是类似于《荒野大救赎》中死亡之眼的系统，在战斗中杀敌时右下角会积蓄漆黑之视槽，当槽体超过虚线部分就能发动漆黑之视，槽的长度越长，漆黑之视的持续时间也就越长，持续期间主角会拿起手枪对敌人进行自动瞄准，玩家需要做的就是按下扳机开枪即可，这个系统用来对付单个难缠的敌人或是复数杂兵时有奇效。

收集要素

游戏中有各种各样的收集品，比如照片、圆筒录音、报纸等等，但这些收集品与一般游戏的收集品感觉有点不一样，它只需要玩家拿起来调查一下即可，因此在下文中所有的收集品都以“调查点”来表示，完成这些所有调查点的调查，相关的所有收集奖杯也会随之解锁。

TIPS 游戏中的选关功能十分强大，不仅能选章，还能选取小节，这对于奖杯补遗极其方便。

全收集流程攻略

故事背景

早在亚瑟王执政时期，身为英格兰统治者的他组建了圆桌骑士团，骑士团中汇集了最优秀的战士、科学家等，而骑士团的宗旨就是为了保护人类免受混种人的侵害。多个世纪以来，在骑士团的保护之下社会一直保持着安定，但随着工业革命的到来，人口的爆发性增长却带来了不可调和的矛盾，贵族们凭借自己的地位获得骑士团的特殊保护，但社会底层的贫苦人民却终日活在混种人带来的惶恐之中，加上诸如开膛手杰克这样捕风捉影的骇人传闻，在这些矛盾中出现了对抗贵族阶级的叛军，而游戏的故事，就从这样的背景下展开。

角色介绍

伊格赖因女爵

LADY IGRAINE

伊格赖因本名伊莎波，她是一个极具天赋的骑士，她是骑士团内被封爵的人中最年轻的一个，她师从加拉哈特爵士，但在这段师徒关系中似乎两人都互相心生爱慕。同时，她是骑士团总理大臣的养女，骑士团长卢肯的妹妹。

拉法叶

MARQUIS DE LAFAYETTE

拉法叶是帕西法尔爵士的年轻门徒，虽然没有被封爵，但他仍然拥有不亚于其他几位爵士的战斗力。拉法叶为人重情义，而且见证过美国与法国几场革命的他对世界有着独特的观点，而幽默也是他的特点之一。

加拉哈特爵士

SIR GALAHAD

加拉哈特爵士是玩家在游戏中的主角，其本名为葛雷森，他是伊格赖因爵士的导师，而两人似乎有超越师徒的暧昧关系。同时，他是骑士团中实力数一数二的骑士，而且十分看重骑士团的教义。

总理大臣

THE LORD CHANCELLOR

总理大臣是骑士团、议会中的最高权威，传说总理早在数百年前就与亚瑟王并肩作战，由于身处高位，因此他的种种决策都以骑士团的利益作为根本，但这也使得他的观点过于保守。骑士团之外，他是伊格赖因以及骑士团长卢肯的养父。

帕西法尔爵士

SIR PERCEVAL

帕西法尔本名赛巴斯汀·马洛礼，他是加拉哈特的导师兼挚友，同时他是资格最老的骑士之一。虽然在骑士团中有很高的名望，但帕西法尔爵士似乎更加倾向于无视骑士团的条框，以实际行动维护骑士团的利益。

卢肯爵士

SIR LUCAN

本名阿历斯塔，与伊格赖因女爵同为总理大臣的养子，身为骑士团团长的他，相对于步步为营的总理大臣，更加敢于做一些打破陈规的事。

TIPS 漆黑之视并非槽体全满才能施放，只是槽体越长，持续越长。

黑斯廷斯大人

LORD HASTINGS

黑斯廷斯是在议会中担任顾问角色的重要人物，其社会身份是跨国企业联合印度公司的总裁，鉴于联合印度公司的地位，为黑斯廷斯带来了经济以及政治的巨大影响力。

尼古拉·特斯拉

NIKOLA TESLA

以历史同名科学家作为蓝本的角色，他的交流电技术为人类带来了巨大的改变。在游戏中他担任的是教团科技顾问的角色，而且他对加拉哈特爵士抱有巨大的信任感。

◆序章——一日骑士

序章的故事开始于一座监狱之中，我们的主角葛雷森——加拉哈特爵士沦为了阶下囚，在剧情中二度受到溺刑后正式开始游戏的操作，所谓的操作部分更像是游戏的QTE教学，只要按照屏幕上的按键指示按键即可逃出牢房。沿着惟一的路往外走，在一间刑房之中可以找到一把左轮手枪，在拿起手枪后用左摇杆转动观察物品，在出现提示后按下△键会打开左轮的弹夹，发现这只是一把没有子弹的左轮。取得左轮后离开房间，调查门外的铁栅栏即可砸开锁爬到另一个场景。随后的流程注意点大同小异，主要就是利用QTE推进剧情，最终加拉哈特爵士在室外受到昔日战友的重重包围，在面对眼前的审判时，这时玩家需要长按△键，这样加拉哈特爵士会从高墙上一跃而下。究竟这位昔日的正义之士为何落得如此下场呢？接下来玩家就将一探究竟。

◆第一章——终生骑士

在恢复操作后，玩家的任务是前往联合印度公司与同伴伊莎波——伊格赖因爵士以及骑士拉法叶会合，在窗台上观察时，朝右侧按L2键远眺即可找到目标的所在。从室外推门进入，走下一段楼梯后，可以看到正前方的房间内有一名男子站在楼梯的扶手旁，在男子身后的桌子上可以找到**调查点1**，在走下楼梯后，正前方的铺有白色桌布的桌子上可以找到**调查点2**，而在进入一旁的门后可以看到修理电梯的工人，此处的右侧桌子上有**调查点3**。取得以上3个调查点后沿惟一的路前进，在一处房间的阳台处按×键跃到对面的铁架平台上沿路而下即可回到地面，在着地后可以在左侧看到两个垃圾筒，在其之上有**调查点4**，之后继续沿路前进，在必经之路上的水果摊旁的一个圆形酒桶上有**调查点5**。

在遇到伊格赖因后跟随伊格赖因一路进发，直到遇上叛军后正式开始游戏的战斗部分，这里零散的几个敌人不会造成什么威胁，在剧情中举起M2弯刀自动步枪后，玩家可以按下R1键使用它的副武器功能将敌人打至硬直，然后上前按△键将其击倒，但使用时要注意时机。击倒所有敌人直到进入大楼之内，面对人质被逃亡者挟持时使用步枪的副武器可以直接将人质救出。随后的一大段流程大同小异，杀敌并沿惟一的路前进即可。

与拉法叶会合后，随即众人会进入地下机房之中，在里头玩家会遭遇狼人的袭击，狼人的攻击方式很单调，只有飞扑撕咬一种，只要在其靠近时按下×键就可以躲开，但这里的场景比较狭窄，在同时面对3名狼人时难免有些手忙较乱，因此玩家不妨连点×键，这样可以保证自身的安全。这些狼人无法被枪械击倒，但枪械可以将他们击至硬直，这样玩家就可以上前将其终结。当主角试图终结最后一名狼人时却不慎被其逃走，接下来玩家就需要对其进行追击，不过这段追击并不是真正的追击，只要沿惟一的路一直前进，在系统强制让主角举枪的时候进行瞄准射击即可。

■调查点1

■调查点2

■调查点3

■调查点4

■调查点5

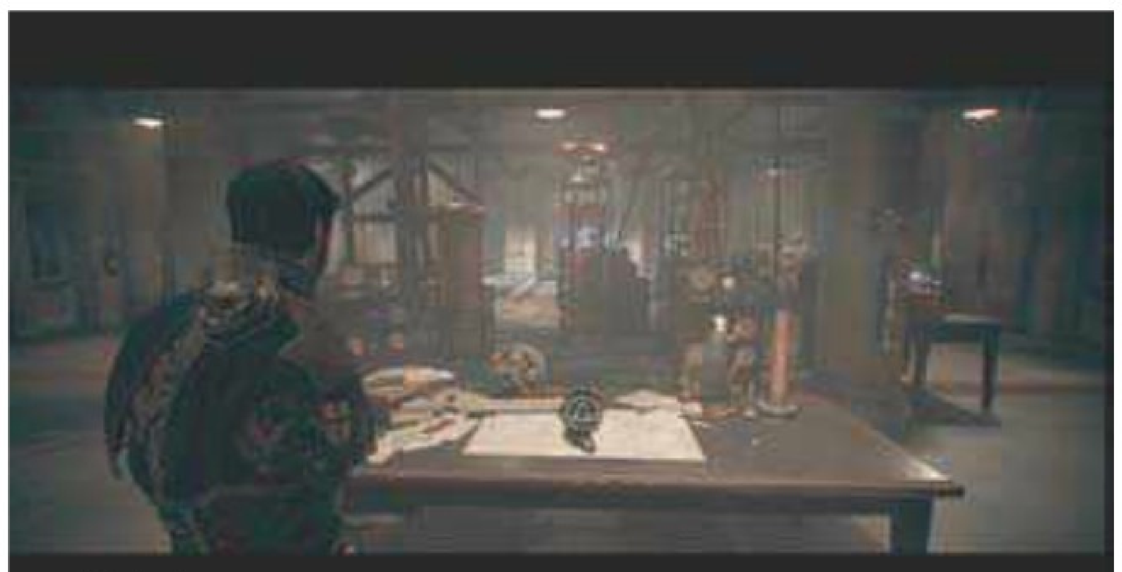
TIPS 游戏中的检查点有很多，有时不妨故意放弃QTE来欣赏一下主角的“死相”。

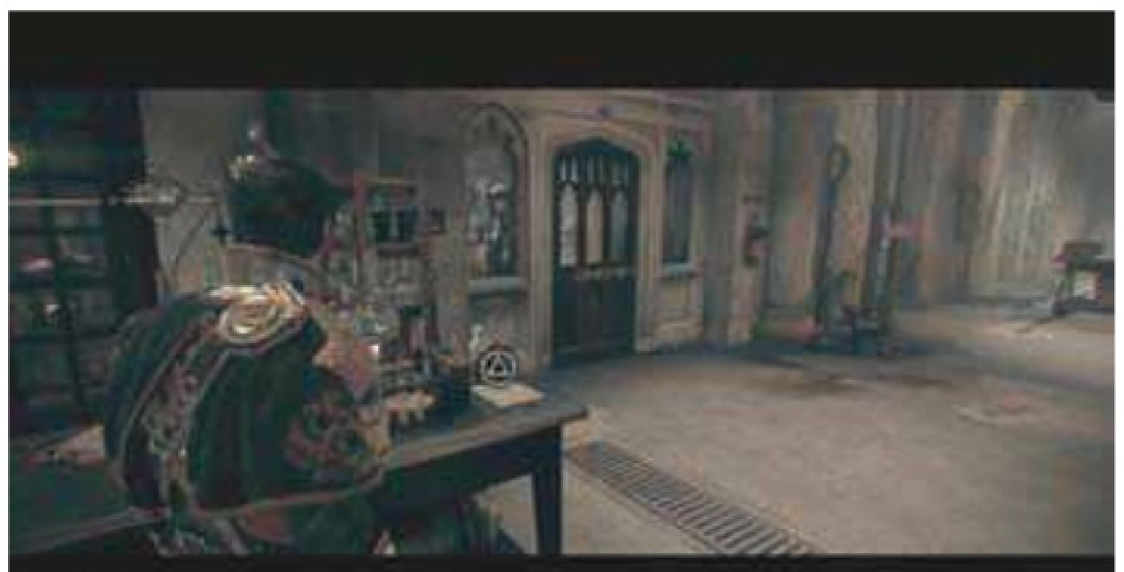
◆第二章——平等同济

在圆桌骑士的议会会议上，众人就是否对叛军的大本营“白教堂”发起进攻而展开了激烈的辩论，最终在议会总理大臣的牵头下否决了这个危险的决议。而以赛巴斯汀——帕西法尔爵士为首的4人小队决定以非官方的身份潜入白教堂。

在前往白教堂前，主角需要进行一些武器的补给，而为骑士们提供科技支援的小弟却是大名鼎鼎的科学家尼古拉·特斯拉……跟随特斯拉搭乘电梯来到研究室后，在入口右侧、正前方以及左前方的桌子上，分别可以找到**调查点1、2、3**。完成调查后，来到特斯拉的面前调查桌子上的物件，他会为我们展示他的最新研究成果，在这里需要进行一个小游戏，这个小游戏要求固定两条真空管上的水银，只要在水银球移动到左右两侧的红色指针之间时分别按住L3以及R3即可。接下来玩家还需要对新型的M84狙击枪进行试射，狙击枪的操作十分简单，R3键可以进行瞄准镜的倍数缩放，L3键则可以屏住呼吸防止抖动，在命中红心后即可结束这一段流程。

■调查点1


■调查点2


■调查点3

◆第三章——不平等

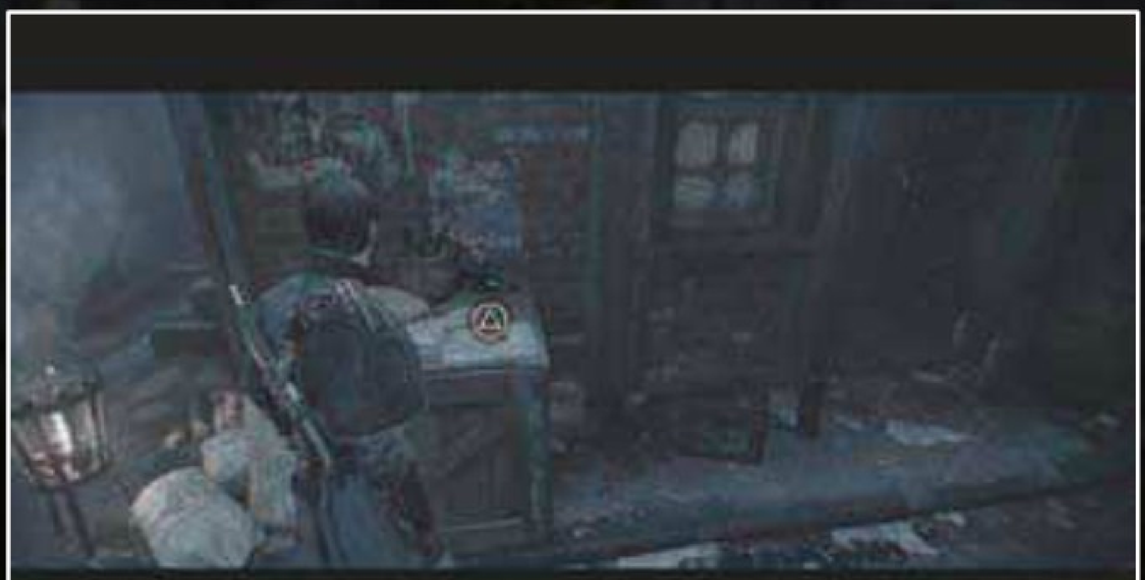
剧情中 4 人乘坐马车来到叛军的根据地白教堂区，在下车恢复操作后先不要前进，扭头往回走绕过马车走到另一侧，在道路接近尽头的一个火炉旁的方形木箱上可以找到**调查点 1**。在跟随帕西法尔前进，并为其举起阻挡铁门的木梁后，4 人小队这时两两分开，在拉法叶撞开 2 层的木板后，进入这里的房间，在桌子上有**调查点 2**。前行遇到挡道的叛军士兵，与拉法叶对话后拿起苹果稍作观察，然后按下 R2 键投掷吸引其注意力即可通过，这时眼前会有 3 名男子在殴打另一名男子，在这里走进前方的“旅馆”中，在尽头放置有煤油灯的方形木箱上可以找到**调查点 3**。取得调查点后从一旁的门离开，前行触发叛军在广场上演讲的剧情，在被发现后主角与拉法叶会随即离开，在穿过窄巷的过程中会遇到一名男子正在狠狠地殴打一名女子，用简单的 QTE 将男子击倒后，与蜷缩在角落的女子对话完成**调查点 4**，对话完毕后先不要与拉法叶进入建筑内，径直走到前方的尽头，在此处的酒桶上可以找到**调查点 5**，取得后回到拉法叶的旁边调查大门，在这里会进行一个开锁小游戏，这个小游戏的玩法相当简单，只要按住 L2 启动开锁器，然后用右摇杆调整位置顶起门锁的齿，在顶起后再按 R2 键将其弹开即可，将所有 3 个齿全部弹开即可开门，而在游戏往后的流程中还有不少这样的开门小游戏。

进入酒馆后，这个区域一共有 3 个调查点，男子醉倒趴在的桌子上有**调查点 6**，中央的绿色赌桌上有**调查点 7**，拉法叶身后的酒桌上有**调查点 8**。取得 3 个调查点后与拉法叶对话，会触发叛军搜寻的剧情，这时主角会与拉法叶来到二楼，进入房间打扰别人偷欢时会出现需要连点按键夺枪的 QTE,完成后即可离开此处。在房顶上一路攀爬前行，直到来到一个需要跳跃的建筑间隔处，标志是右侧有用麻绳包裹的重物，在这里跳到对面抓住平台的边缘时先不要往上爬，而是沿着边缘一路往左侧爬，在左侧的平台上有一个深绿色的箱子，撬开箱子可以完成**调查点 9**，取得后原路爬回至刚才的位置往上爬，在眼前的木箱上就有**调查点 10**，取得调查点后在一旁转动负重装置的转盘降下刚才位于半空的重物，使得新的道路形成，沿平台往右上方的窗户进入即可离开。

跟随拉法叶一路前行，来到一座建筑前会触发战斗，战斗的难点在于正上方的狙击手，必须优先对付，利用 L1 键发动漆黑之视能迅速地将他解决。继续前进来到一处高低落差时，下方会出现大量的敌人，在此处上方的掩体上有手雷的补给，合理利用可以大大降低难度，而由于下方的敌人都是扎堆地出现，是解锁一个手雷炸死 3 人奖杯“附带损失”的好场所，同时，这个场景中共有 3 个红色的油桶，射击爆炸后不仅可以轰炸敌人，而且还可以通过读取上一个检查点的方式来解锁累计射击 10 个油桶的奖杯“一触即发”。另外，一旁的房间有各种枪械的补给，但是需要注意有时敌人会冲上平台上，因此要眼看四面。

战斗结束后与拉法叶一同推动车辆，利用车辆登上平台后走到左侧的房间内，在尽头的一个木箱上有**调查点 11**。来到房顶后，用望远镜观察右下方有子弹轨迹的位置可以找到伊格赖因与帕西法尔的踪迹，随后主角会呼叫空中支援，进行定位时玩家需要先从左侧的天空上锁定飞船，然后利用触控板完成摩斯密码进行通讯，·代表点击触控板，—则代表长按触控板。完成定位后继续前进，与拉法叶一跃跳到对面建筑后，在眼前必经房间内的桌子上可以找到**调查点 12**。随后一路杀敌前进，从一处高处跳下后会触发与一名叛军肉搏的 QTE，将其击倒后玩家需要调整镜头在两点之间选取其一来制服敌人。

取得铝热步枪这个大杀器后的战斗就没有任何难度，铝热枪的使用方法比较特殊，R2 键射出的只是没有杀伤力的铝粉，但发射铝粉后按下 R1 键发射火苗即可将铝粉点燃，铝粉所到之处都会被点燃。在剧情中将警长拽到室内后，在用铝热剂烧开通路之前，在桌子上可以找到**调查点 13**。烧开道路后继续前进，在前方的战斗中也会出现手持铝热枪的特殊敌人，必须优先解决。随后与帕西法尔翻转马车并爬到上方，将目标的铁轨脆弱部分融化后就能形成前进的通路。将铁轨落下后摆荡到前方，进入室内后在左侧的房间内可以找到**调查点 14**，最后下楼触发剧情即可。

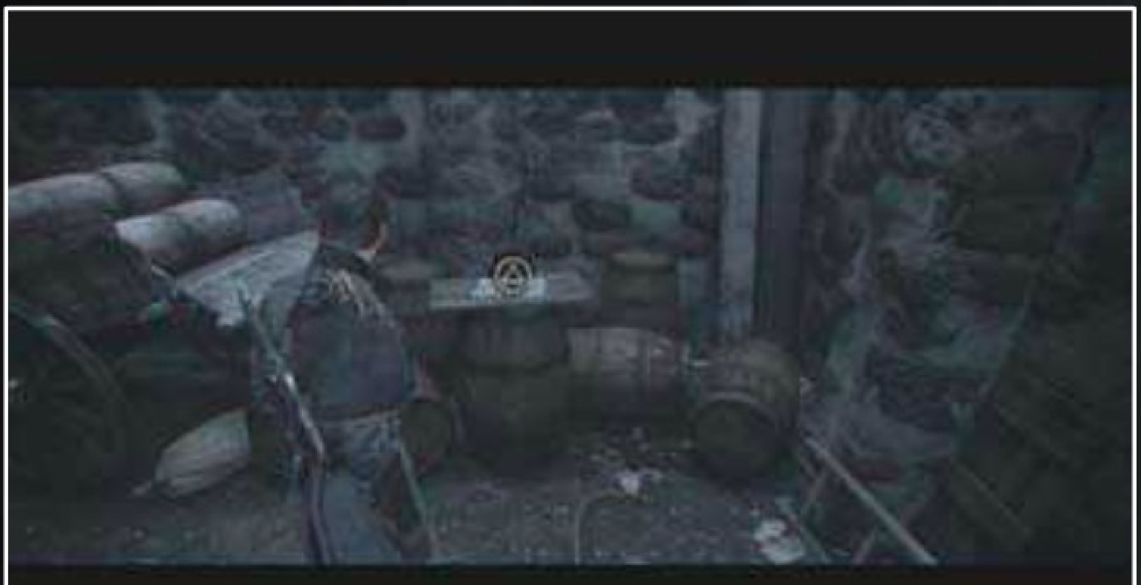

■调查点1

■调查点2

■调查点3

TIPS | 简体中文以及繁体中文字幕之间的翻译有细微的差别。

■调查点4


■调查点5

■调查点6

■调查点7

■调查点8

■调查点9

■调查点10

■调查点11

■调查点12

■调查点13

■调查点14

◆第四章——无尽的战斗

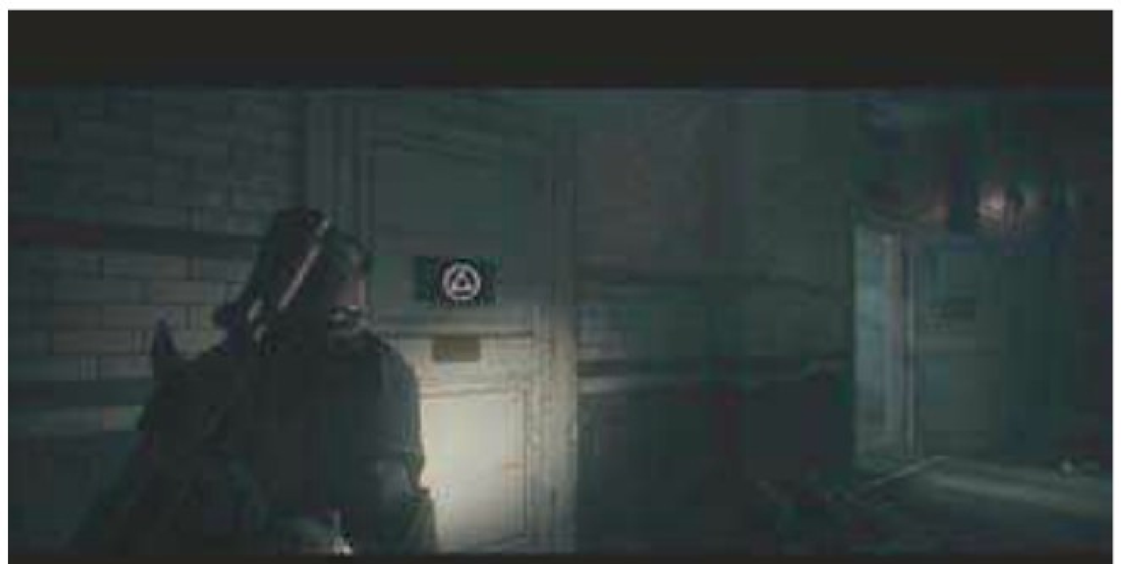
跟随伊格赖因从满布尸体的地铁站往下走，调查尽头的铁闸后发现无法继续前进，回头后就会触发发现敌人的剧情，杀死敌人后就能从其打开的门继续前进。随后穿越机房的流程也有不少的敌人，注意这里有一个很傻的设定，那就是在此处无法进入掩体，因此应尽量避免与敌人正面抗衡，用调整视角的方式用障碍物进行反击穿越机房后推门上行，会与伊格赖因来到了医院之内，进入医院后，调查前方右侧地面上的尸体可以完成**调查点1**，而前方最远处窗户旁的桌子上有**调查点2**。继续前行的路上会遇到2名叛军，消灭后随即与伊格赖因分头行动，在高处跳下平台进入地下室后，前行一小段会看见左右两侧有不少白色门的牢房，其中左侧的两扇门可以进行调查，调查后完成**调查点3、4**。完成调查后继续前行，在前方会触发遇到狼人的剧情，而之后的一大段流程基本上都是以QTE的形式游玩的，在被狼人击飞后，首先按△键喝下黑水保命，然后剧情中狼人会再次出现，在其飞扑而来的瞬间按下R1键发射冲击波将其击退即可。在与伊格赖因重遇后狼人再次来袭，随后正式进入与狼人的战斗，这场战斗同样以QTE的形式完成，在按下L2键、R2键后，手持匕首的主角会作出轻、重两种攻击，但无论使用何种攻击，在屏幕上出现推右摇杆相应方向提示时都必须迅速按下躲避狼人的攻击。在演出中被击倒后会有一个转折点QTE，这时玩家需要将视角调整到狼人的胸口，并按下提示按键来进行反击。后半部分的战斗大同小异，而剧情中虽然成功将狼人杀死，但伊格赖因却为了救主角而身负重伤。

将喝下黑水恢复的伊格赖因送到医务室后，玩家可以在这里进行探索，而本章剩余的所有9个调查点都在这个医务室之中。在场景的左侧，墙壁上两张大地图的旁边，此处的两张桌子上分别有**调查点5**以及**调查点6**，场景中央的桌子上有能找到**调查点7**和**调查点8**，往前走一段进入左侧躺着一具尸体的房间内，在左侧的柜子处有**调查点9**，然后调查这个房间正对着的门，通过小游戏开锁进入后，右侧的衣架、地面上的箱子、桌上的圆筒音频、左侧的柜子分别对应**调查点10、11、12、13**。完成所有收集后回到伊格赖因的身旁与其对话就能结束本章。

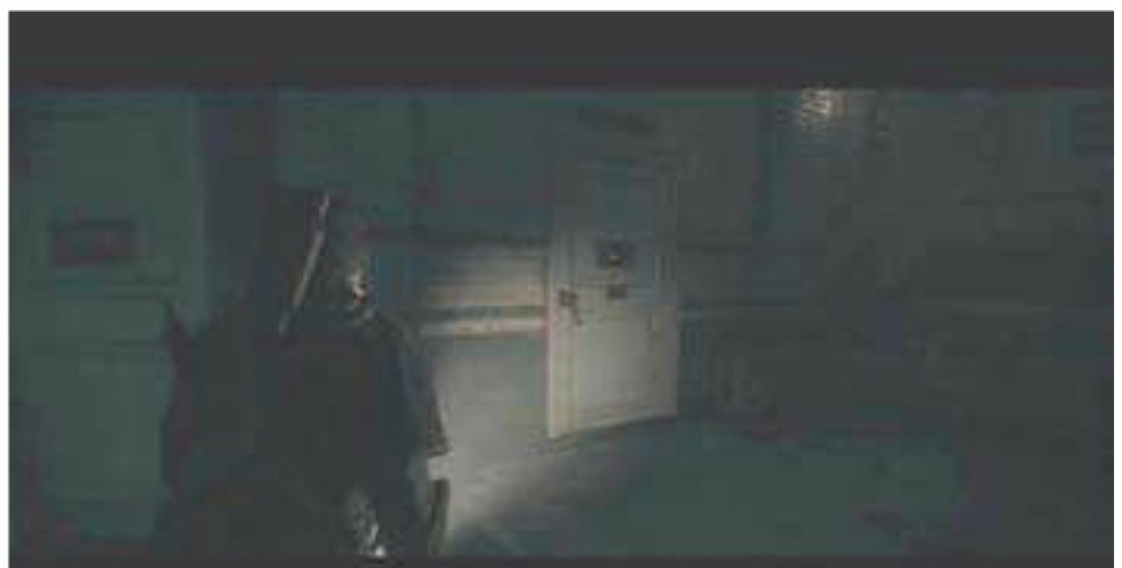
TIPS 在简单难度下，凭借强大的近战攻击，完全可以把游戏当作动作游戏来玩。

■调查点1

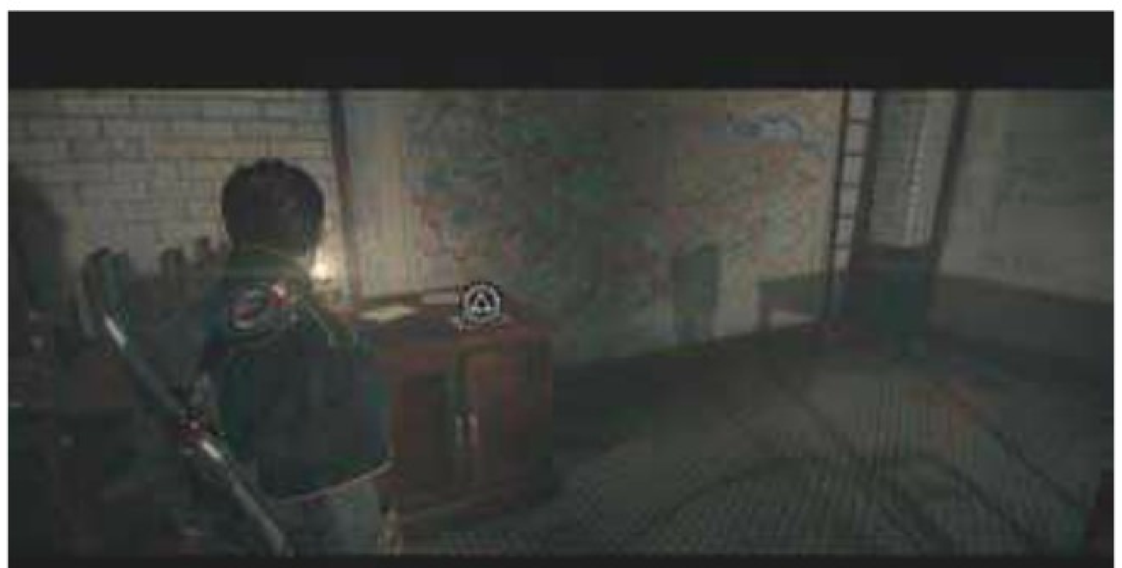
■调查点2



■调查点3

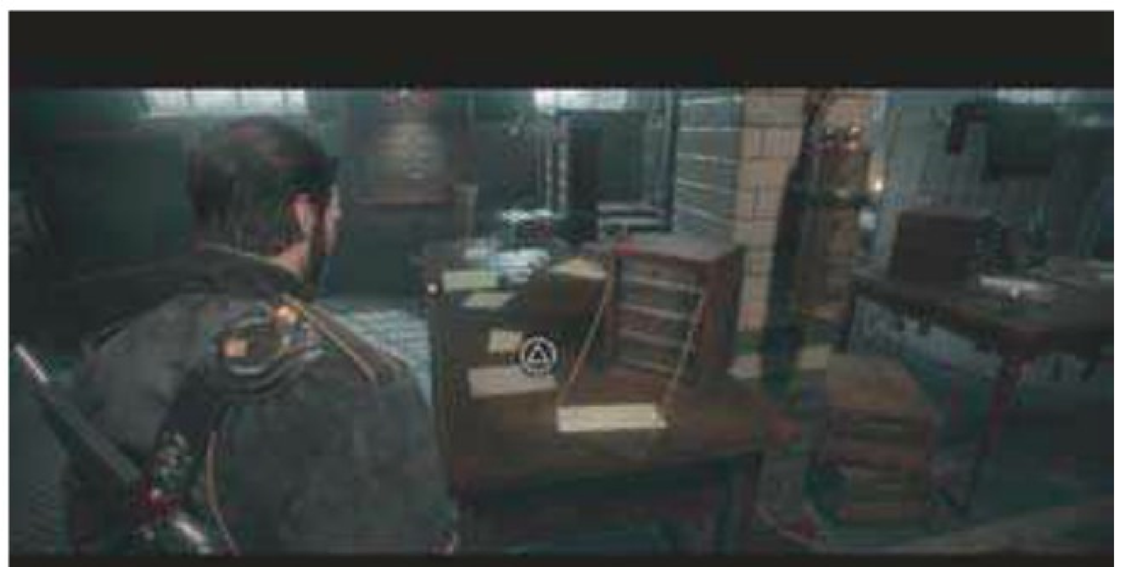


■调查点4



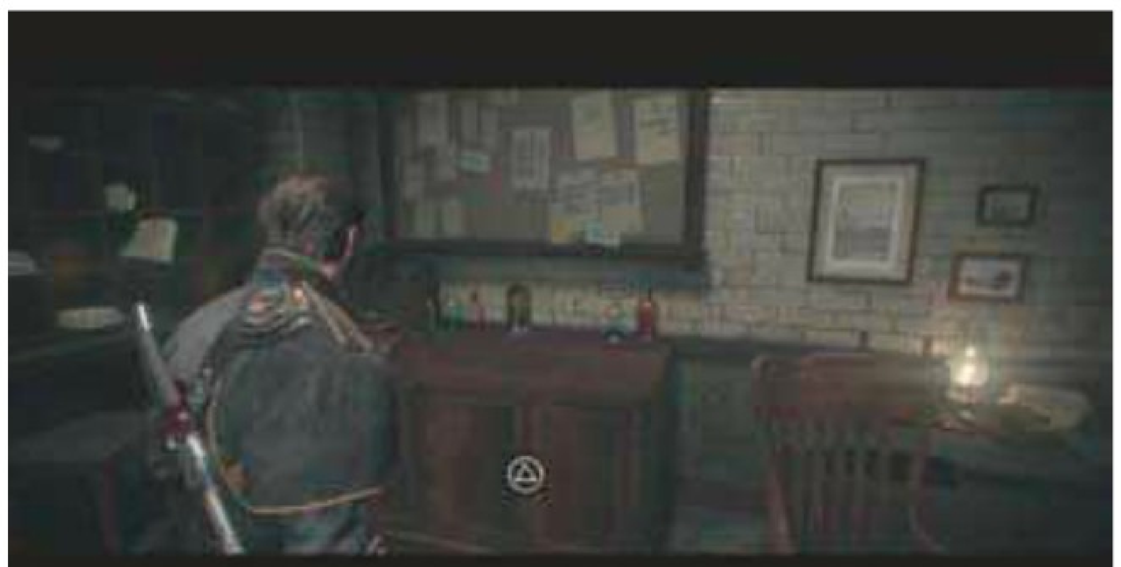
■调查点5

■调查点6

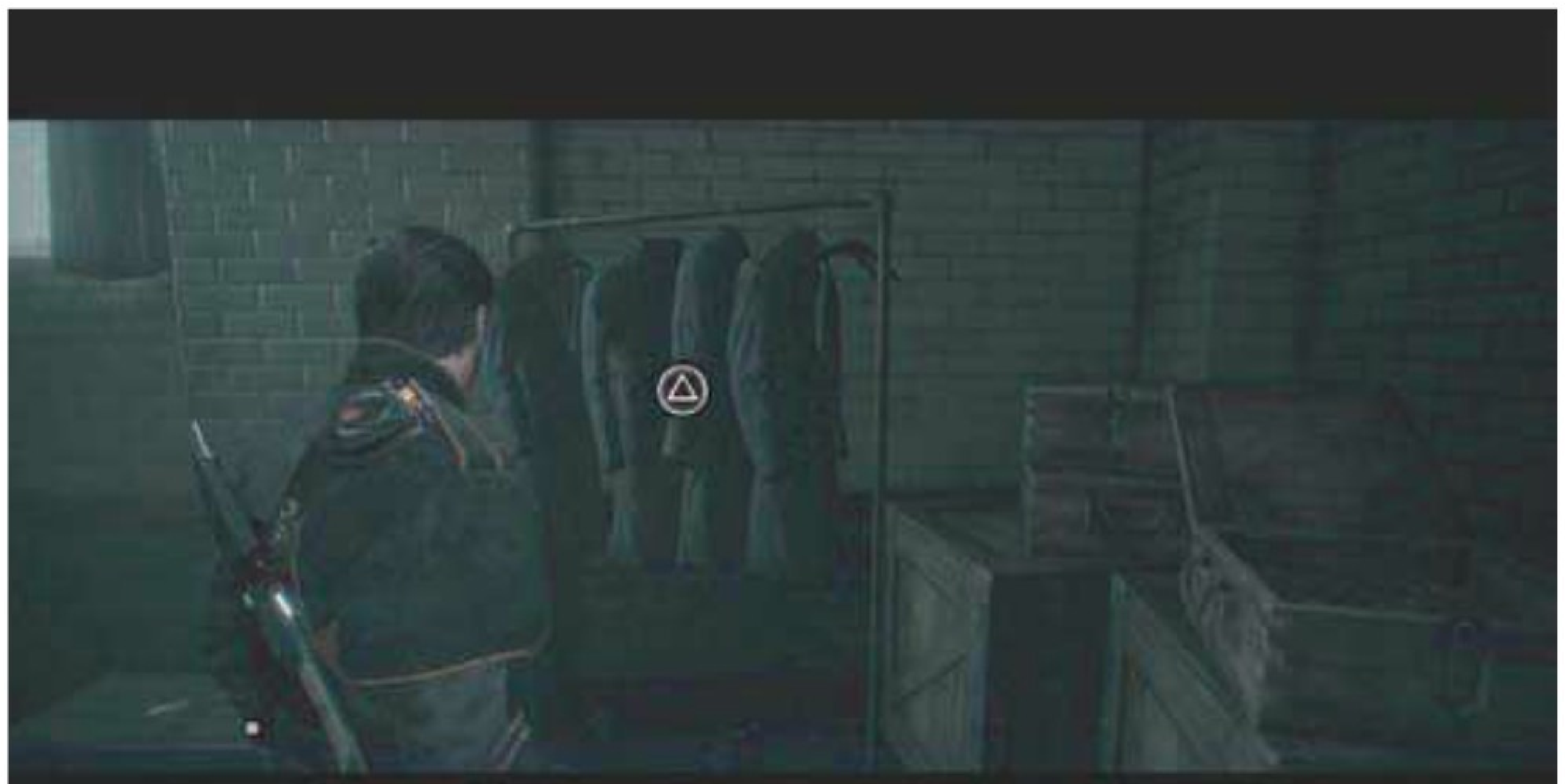


■调查点7

■调查点8



■调查点9



■调查点10

■调查点11

■调查点12

■调查点13

◆第五章——阿伽门农升起

种种证据显示，叛军意图对联合印度公司以及黑斯廷斯下手，而由帕西法尔领衔的4人小队则决定阻止这一切的发生。搭乘飞空艇来到飞船上方，根据提示滑索以及移动即可轻松地进入内部。进入内部后跟随拉法叶前进，而往下走的梯子被一扇磁力锁门阻隔，在这里玩家往右走到尽头可以找到**调查点1**，开启磁力锁的方法就是使电流过载，调查左侧的红色装置并完成此前在特斯拉实验室就已经进行过的水银球固定小游戏即可。

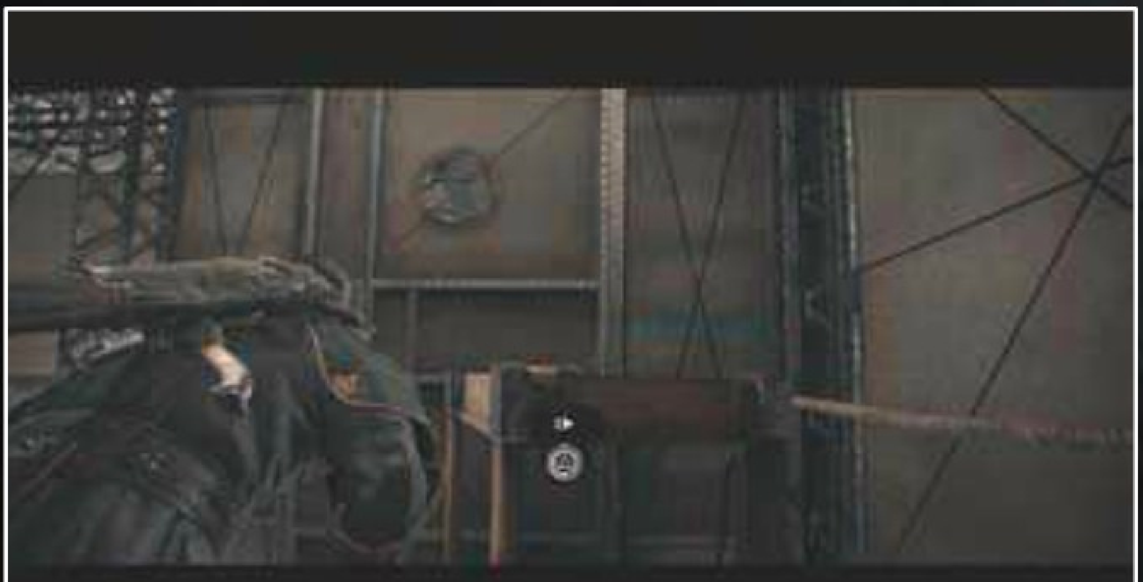
来到下层后，会有一段暗杀“无声制伏”的教学，与此前游戏击倒敌人不同，无声制伏需要

从在敌人未发现的情况下接近敌人，然后在其身上的圆圈进入△键的范围内后按键就能完成暗杀。随后跟随拉法叶来到驾驶室，按照提示完成QTE就能占领驾驶室。之后往回走，路上会遇到一名巡逻的敌人，用刚学会的手段暗杀掉后，完成开锁小游戏即可推门来到下一个场景，这时眼前会有2名巡逻的敌人在聊天，在左侧角落处有**调查点2**，之后从右侧绕到这2名敌人所在的位置，在不被发现的情况下将他们先后暗杀就能从左侧离开，注意前往宴会厅路上的一个拐角处有一个房间，房间内的桌子上有**调查点3**。

进入宴会厅后需要利用狙击枪的瞄准镜在4名警卫中找出叛军伪装的假警卫，辨别的方法是当他们露出右手的肩膀时按△键确认，经过辨认后可以发现一层和二层各有一个假警卫，随后将他们开枪击杀，就会引发骚乱并进入战斗。宴会厅内的战斗由于居高临下并没有什么难度，用手上狙击枪先将所有可以看见的敌人逐个击破，然后再下楼将剩余的敌人杀死即可。全灭敌人后触发追击叛军首领的剧情，这段流程玩家只需要沿惟一的路一路前行即可，直至触发跟丢的剧情，主角会与同伴们重新会合。

剧情过后跟随帕西法尔前进，推门进入一个小房间内时，在这里的桌子上有**调查点 4**，而左侧的门上有一个红色的电力装置，用水银球小游戏使其过载后进入，在里头的小军火库内可以找到**调查点 5**。之后推门离开这个房间，开门后眼前右侧就有一具尸体，调查尸体完成**调查点 6**。一路前行触发在厨房中的战斗，只要利用入口处右侧的掩体就能将敌人轻松全灭。在前方触发障碍物坍塌的剧情后，主角会与帕西法尔分开，在分头行动后往前方的右侧走，在架子上有**调查点 7**。下一个客房场景的战斗难点主要在于一个手持重火力霰弹枪的重甲兵，只要利用掩体优先将其击倒，其他杂兵就没有难度可言，全灭敌人后沿中央的楼梯一直往下走就能结束本章。

■调查点1

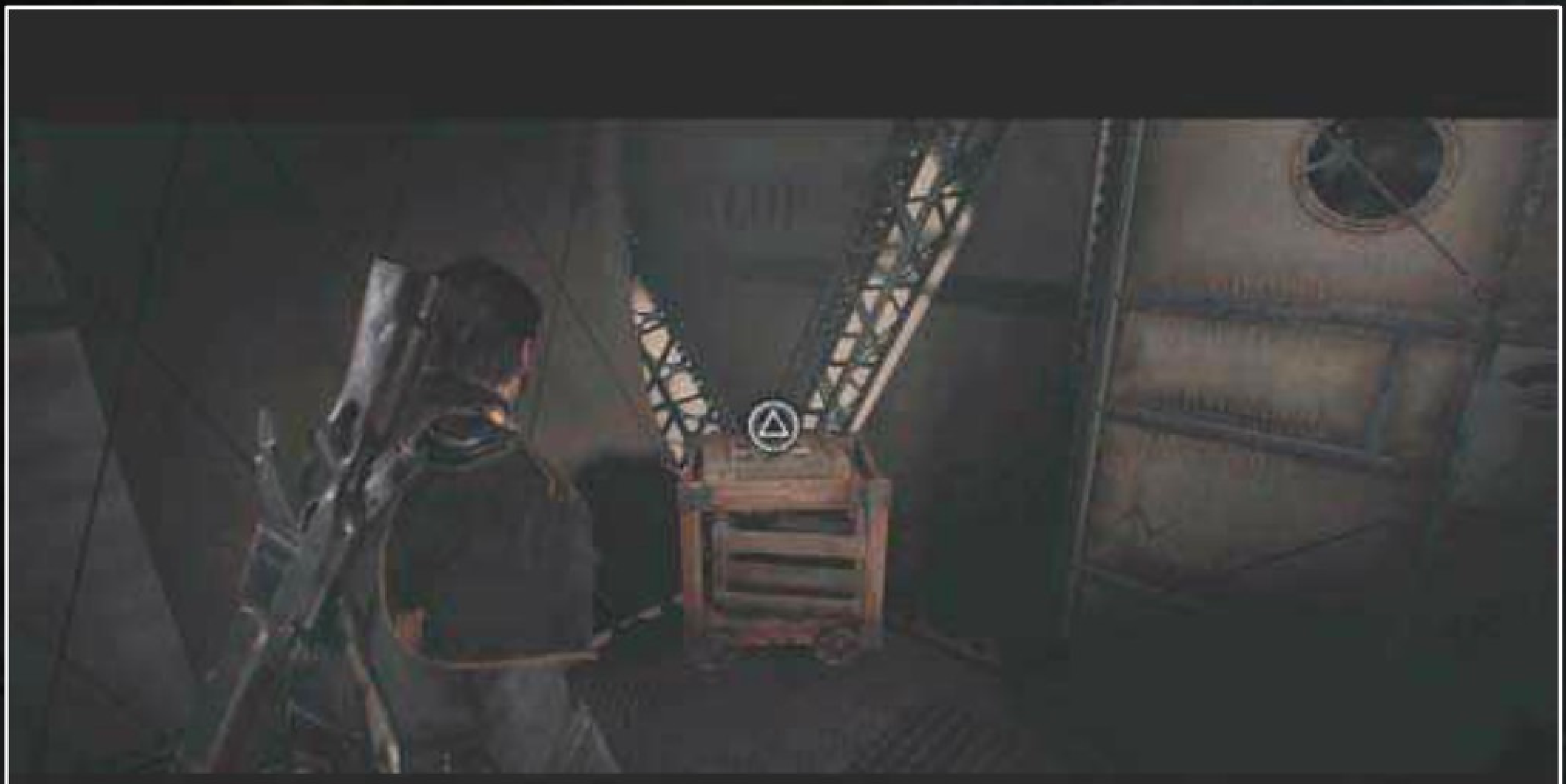

■调查点2

■调查点3

■调查点4

■调查点5

■调查点6


■调查点7

◆第六章/第七章——黑暗时刻/骑士团

第六以及第七章都是纯粹的剧情章节，第六章在恢复操作后只要一直往前走，直到找到死去的赛巴斯汀即可。而第七章则完全是剧情演出部分，而由于赛巴斯汀的死去，新晋骑士拉法叶继承了赛巴斯汀的称号成为新一任的帕西法尔爵士。

◆第八章——围攻

一开始在桥梁上的战斗由于有电弧枪在手，因此可以说是人挡杀人，加上电弧枪强大的瞄准性能，只需稍作对准就能命中敌人。在救出黑斯廷斯之后，加拉哈特发现了在飞船上现身的叛军，痛失好友而愤怒的他决定违抗骑士团的命令自行追击。

接下来的一场战斗就发生在营救黑斯廷斯的位置，这场战斗与前面的战斗大同小异，在全灭敌人后从前方有白布掩盖的栅栏边缘翻到另一侧则会触发另一场战斗，这场战斗的目标是杀死前方一名手持电磁炮的敌人，一般情况下他并不会探头攻击，即使玩家朝他投掷手雷也没有任何效果，只有在玩家从左侧通道靠近他时他才会现身，虽然这是攻击他的时机，但他的攻击威力惊人，一发就能将玩家秒杀，在这里正确的做法是先将周围的敌人逐一消灭，将右下角漆黑之视的槽蓄满，在炮兵现身的瞬间发动漆黑之视就能将其秒杀。杀死炮兵后主角会登上其所在之处，玩家需要使用电磁炮击退来袭的敌人，但在手持电磁炮时是无法进入掩体的，因此要注意用移动来躲避攻击。

◆第九章——如履薄冰

进入隧道后，为叛军女首领兰妮抬起挡道的木头，随后在右侧的桌子上有**调查点1**，继续前行与兰妮将挡道的车辆推开后，先不要跟着她往前走，在左后方的隧道尽头有一个箱子，撬开可以找到**调查点2**。随后离开隧道，会看到看守在此处的守卫，翻越栅栏触发兰妮将其击倒的剧情，剧情过后在前方一个木架下的工具桌上有**调查点3**。接着来到场景的中部，首先拉动一下机关将铁轨变道，然后与兰妮一同推动旁边的木车到达尽头，这样就形成了一个垫脚平台。登上上部后，往左侧一直往上爬即可来到码头的入口处。调查入口铁门触发狙击手出现的剧情后，从入口左侧的楼梯沿路往上走，这样可以一路走到建筑的2层内部，将2层以及1层的所有敌人全灭后，阳台上通往2层另一侧的门也会被打开，进入另一侧后从缺口往下跳即可回到地下。地下的战斗会变得更加激烈，特别是在重回室外后有一名手持铝热枪的敌人，在遇到他后建议用漆黑之视来解决。将巷道的敌人解决后，从一条楼梯一直往上走，从边缘跳到另一座建筑之中，推门就能找到一直火力压制我们的狙击手，看准时机按下△键即可将其暗杀，随后则需要用他的狙击枪协助兰妮清除街道上的敌人。

在触发敌人背后袭击的QTE后，主角会掉落到街道之上，喝下黑水疗伤后，利用两处掩体靠近兰妮，而在第二处掩体处敌人会投来手雷，调整镜头将它扔回去即可进入库房之内，在库房入口左前方的桌子上，可以找到**调查点4**。调查兰妮旁的大门会发现大门在另一侧被锁上了，这时来到大门的对面，转动上方的吊臂来到一侧，然后沿楼梯来到2层跳到吊臂之上，待兰妮再次转动吊臂就能跳到另一侧的平台之上。从楼梯往下走，面前就有**调查点5**，为兰妮开启门锁后就能进入下一个场景，前脚刚踏入这个场景就会再次出现QTE，调整视角将兰妮推开后会发生战斗，不过战斗没有什么难度，回到室外后先不要急着和兰妮对话离开，在她左后方的桌子上可以找到**调查点6**。

触发与德薇会面的剧情后会来到一座房屋，上楼梯来到2层后进入右侧的办公室可以找到**调查点7**，从窗台进入另一座房屋后，进门正前方的办公室的柜子上有**调查点8**，来到下层后先不要急着从左侧的门离开，在右侧利用开锁器打开门锁，在尽头的桌子上有**调查点9**。离开房屋后要与兰妮等上船只，这里都是简单的QTE操作，惟一需要注意的是在用手接着兰妮的QTE需要调整视角来完成。来到甲板后会遭遇大量的敌人，其中最棘手的当属手持引爆器的重甲敌人，建议将漆黑之视留在他身上使用，击倒后拾取他的引爆器可以轻松搞定下方的敌人，随后的战斗大同小异，这里就不再赘述。

结束战斗后推门进入仓库区的一个小房间，在这个小房间内，入口左侧货架后的桌子上有**调查点10**，而从一旁的楼梯走到上层还可以找到**调查点11**，离开房间后二人会来到仓库区域，在寻找带有记号的箱子前，在入口右侧的红色容器旁的箱子有**调查点12**，而最后一排货架后的桌子上则有**调查点13**。在这里我们要找到的箱子是带有联合印度公司标记的箱子，而且需要是触手可及的，因此在高处的并不符合条件，而要找的目标就在第二排货架的左数第二个，来到后方按L2键观察即可触发发现黑斯廷斯真身竟是吸血鬼的剧情。最后阶段玩家需要协助兰妮焚烧这些货物，虽然期间会受到敌人的袭击，但并没有什么难度，最后阶段出现的狼人用早前流程同样的方法对付即可，最后的QTE部分同样需要调整视角来完成。

■调查点1

■调查点2

■调查点3

■调查点4

■调查点5

■调查点6

■调查点7

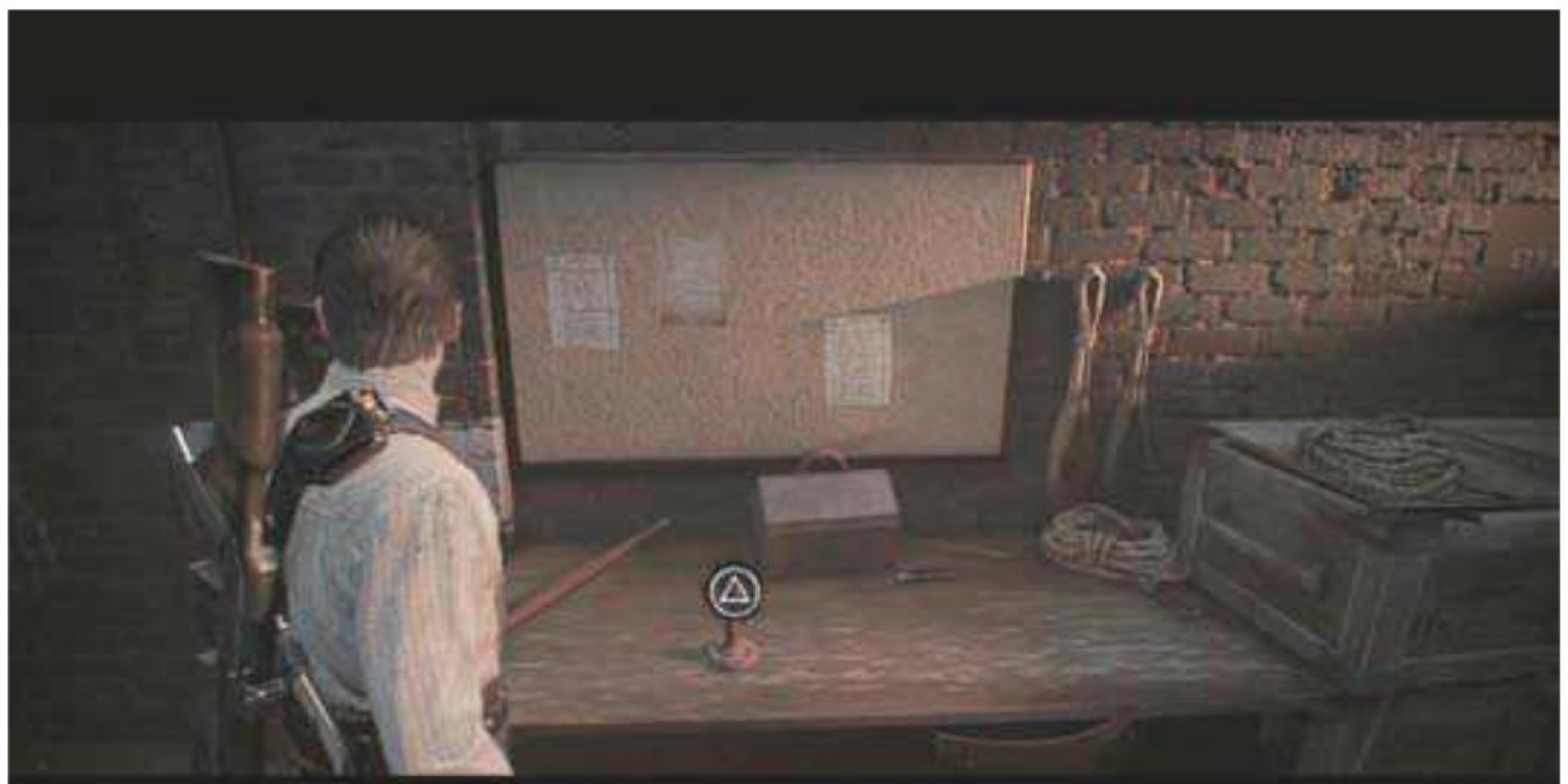
■调查点8

■调查点9

■调查点10

■调查点11

■调查点12


■调查点13

◆第十章——正面冲突

第十章是单纯的剧情章节，没有任何的操作部分，在剧情过后，主角与骑士团长阿历斯塔——卢肯爵士决定潜入联合印度公司的总部寻找罪证，游戏也随即过渡到第十一章。

◆第十一章——袍泽情谊

本章开始时进入法兰西斯的家中后，饭桌一旁的桌子上有**调查点 1**，而进入一旁的房间中，入口右侧的桌子上有**调查点 2**，完成 2 个调查点后调查大钟旁的十字弓就能触发离开屋子的剧情。离开屋子后跟随卢肯前进，没走两步卢肯就从前方跳跃到对面，这时不要跟着他走，从左侧的楼梯下行可以找到一个箱子，撬开发现**调查点 3**。一路前进跳到房顶之上，触发剧情后用望远镜观察右下方的凉亭，然后对着凉亭的圆点发射绳索。沿绳索落下到花园中，在剧情中看准时机 QTE 暗杀警卫，随后玩家要在这个花园中在不被发现的情况下找到通往下一个场景的钥匙，虽说是找钥匙，但实际上玩家要做的是将这里的敌人逐个暗杀，暗杀的方式可以选择无声制伏，也可以用手上的十字弓来完成。杀死最后一名敌人后所谓的钥匙就会出现。取得钥匙后来到任务提示的花园下方的铁门处，在铁门正对着房间内有**调查点 4**，用钥匙开门后来到下一个场景，这个环状的花园还有几名警卫，将他们暗杀后卢肯就会出现，与卢肯会合就能翻墙进入下一个区域。

剧情过后用开锁器开启前方的白色门，进入后右侧的桌子上就有**调查点 5**，回到室外后的流程与前面没有什么差别，都是暗杀警卫即可，随后从目标提示的水道处穿行，在临近出口时会触发兰妮暗杀警卫时被发现的情节，这里没有任何的 QTE 提示，玩家需要主动举起十字弓将右侧的警卫杀死拯救兰妮。简单的剧情过后，玩家需要跟随兰妮前进，在前方右侧会走来一个警卫，在将他杀死后先不要跟着兰妮走，进入警卫身后的房间中可以找到**调查点 6**。之后与兰妮的同伴会合，推动马车作为垫脚点爬到上方就会触发警报，在这里建议各位将手上的十字弓换成地上的步枪，这样可以快速利用居高临下的优势全灭敌人。进入大厅后的战斗惟一需要注意的就是不要命地冲向主角的霰弹枪敌人，只要将他们优先解决掉，利用众多的掩体可以轻松应对此处的战斗。大厅的战斗结束后，沿中央的楼梯往下走，在进入兰妮推开的门进入下一个场景后，右侧的柜子上有**调查点 7**，而将一旁带有红色电力装置的门过载后，进入可以找到**调查点 8**。

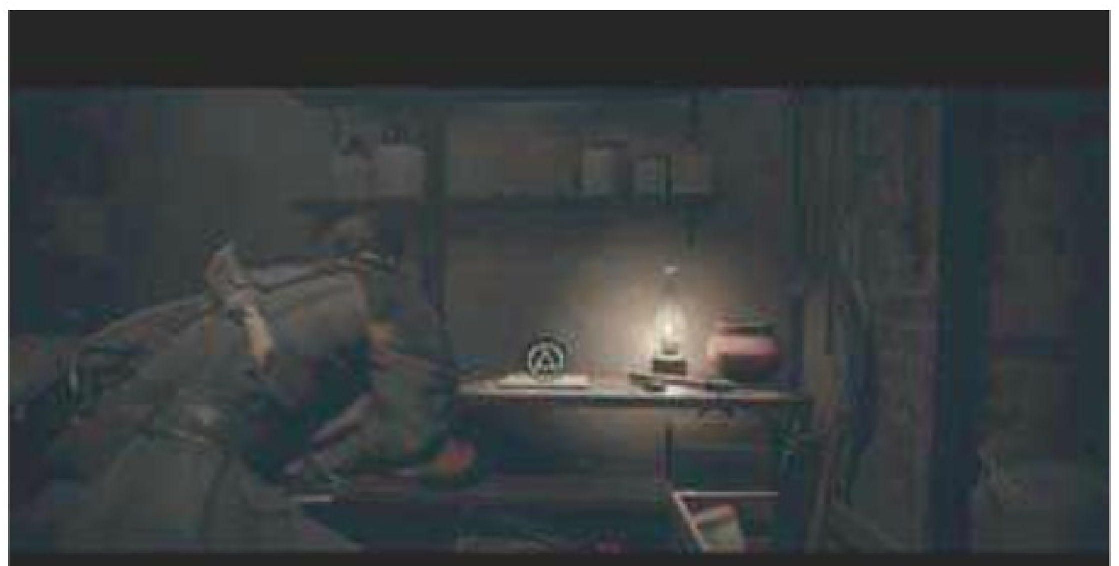
前行触发兰妮与卢肯对峙的剧情后，随即会触发一场战斗，这里只要赖在一开始的柱状掩体处就不会有任何的问题，战斗结束后沿白色楼梯往上走，在卢肯推开门后先不要往右侧离开，面前的大桌子上有**调查点 9**。在过道处的战斗同样是居高临下，当铝热枪敌人出现时迅速解决掉就没有难度。战斗结束后会推门进入一个有钢琴的房间内，在钢琴一旁的柜子上有**调查点 10**，再推开一扇门就会进入联合印度公司的资料库。需要注意的是，在这里玩家需要做的就是等待剧情的触发，但这里又有**调查点 11~18**，也就是说玩家在剧情触发前必须找到这里的 7 个调查点，否则就要选关进行补完了，这 7 个调查点的位置其实相当好找，它们分别在面朝入口处左右两侧的桌子上，左右两侧的四个

书架上，正前方远处的柜子上，只要按图寻找在剧情触发前必定能够拿全。在一段时间后会触发兰妮找到证据的剧情，黑斯廷斯以及卢肯也露出了他们是混种人的真面目，在简单的转折 QTE 救出兰妮后，玩家需要追击逃跑的卢肯，在来到一个仓库内时需要与此前一样独力面对 3 头狼人，但只要注意按 × 键躲避，击倒他们也只是时间问题。在击倒狼人后从警卫打开的门离开，在大厅处触发剧情后本章结束。

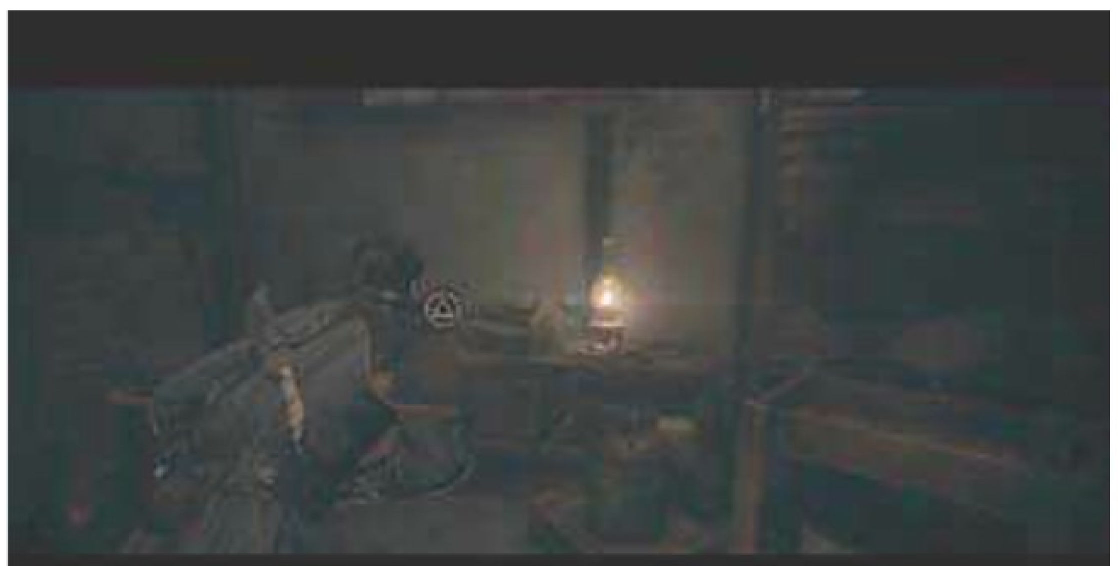
■调查点1

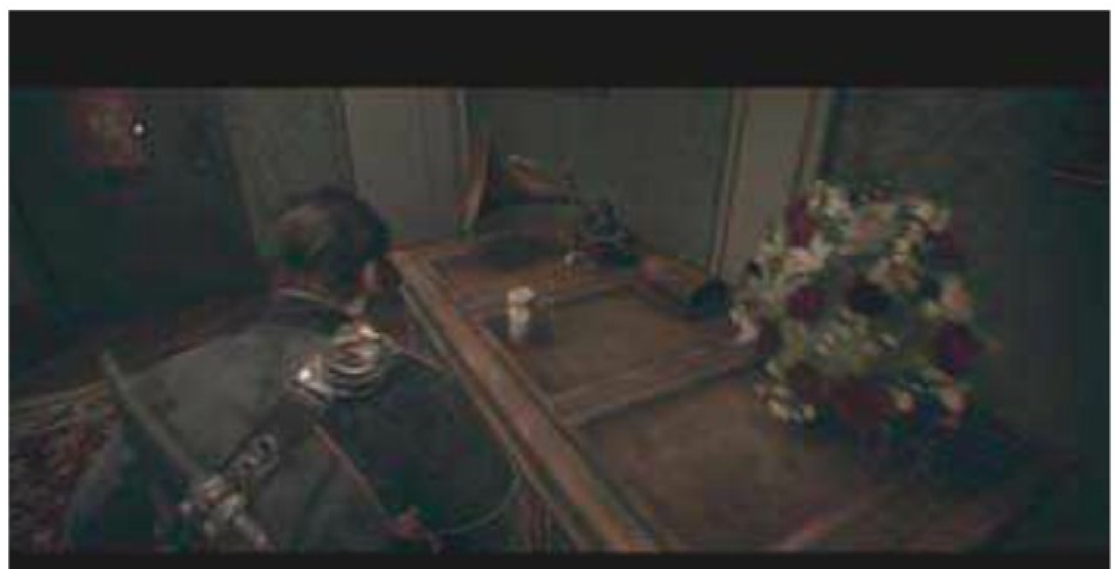
■调查点2

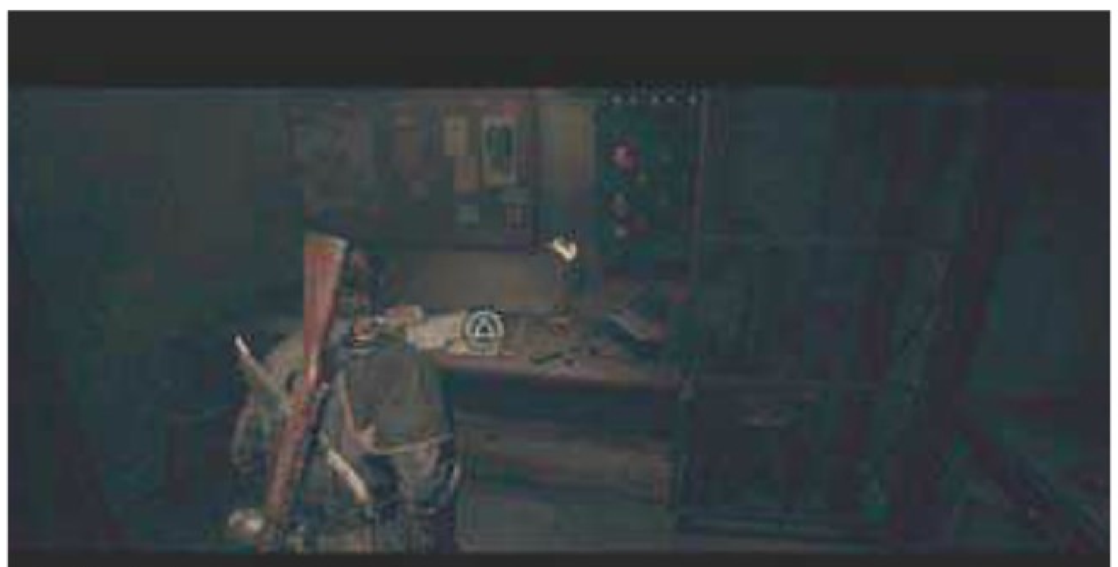
■调查点3

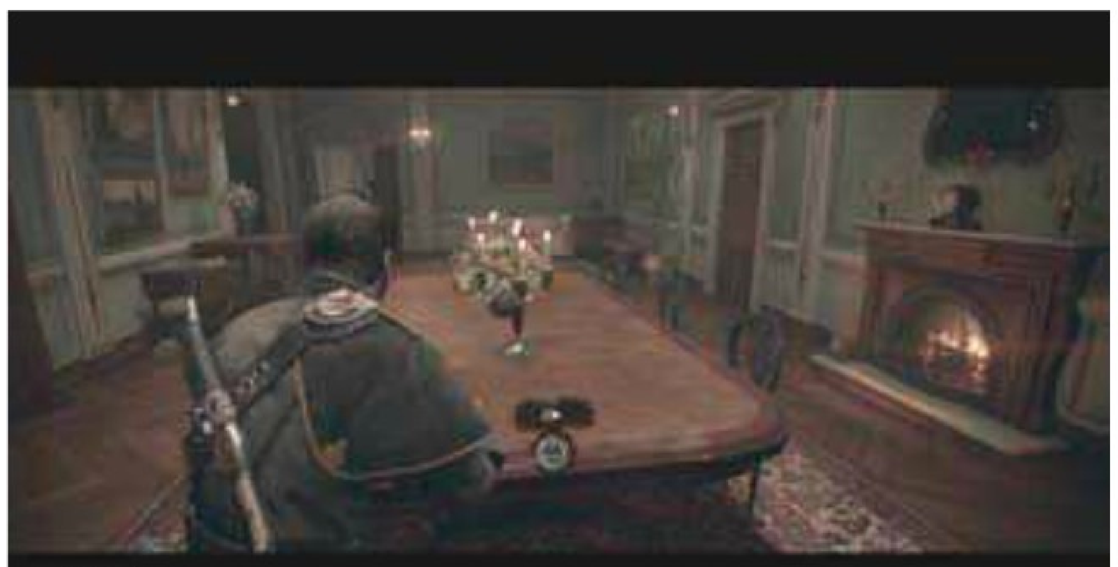

■调查点4

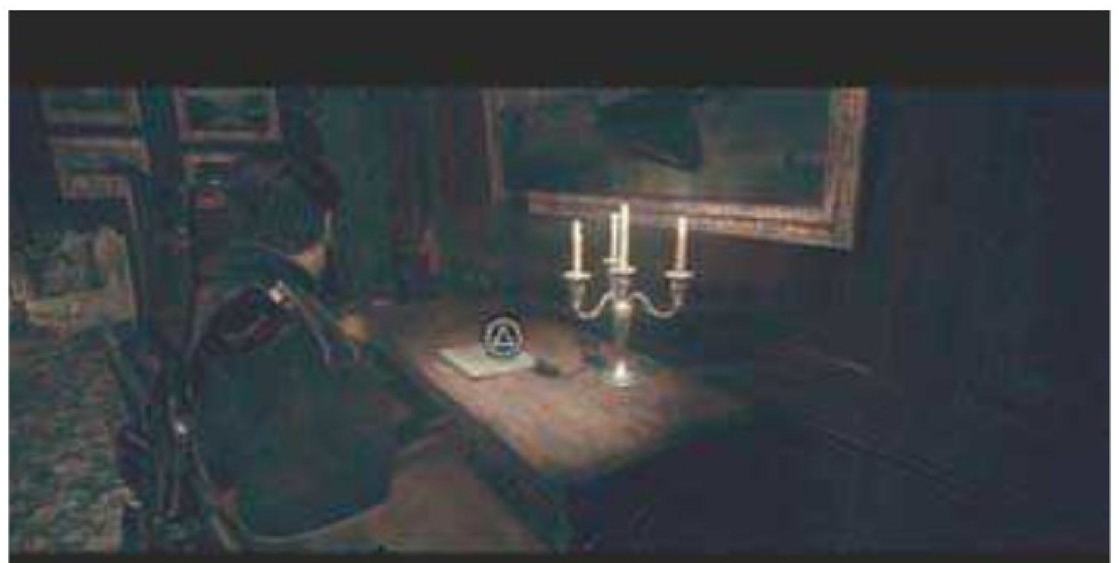
■调查点5


■调查点6

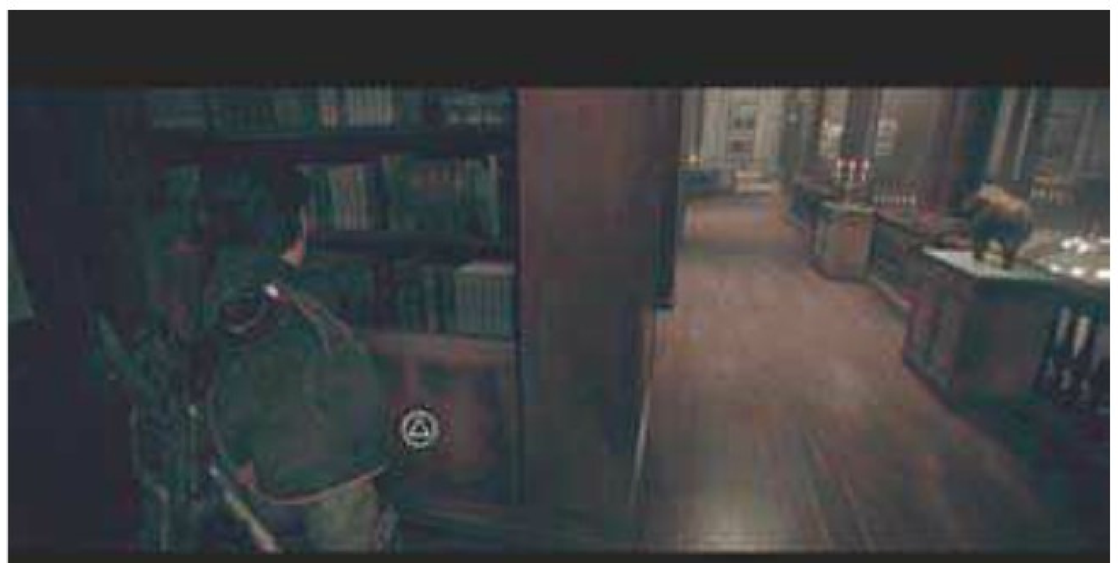

■调查点7


■调查点8


■调查点9


■调查点10

■调查点11

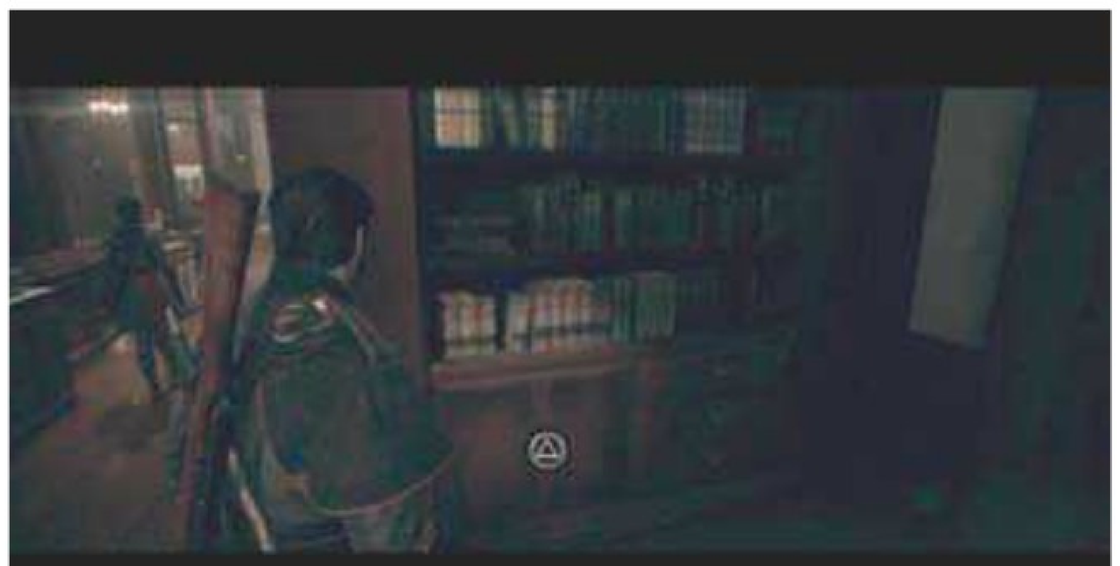

■调查点12

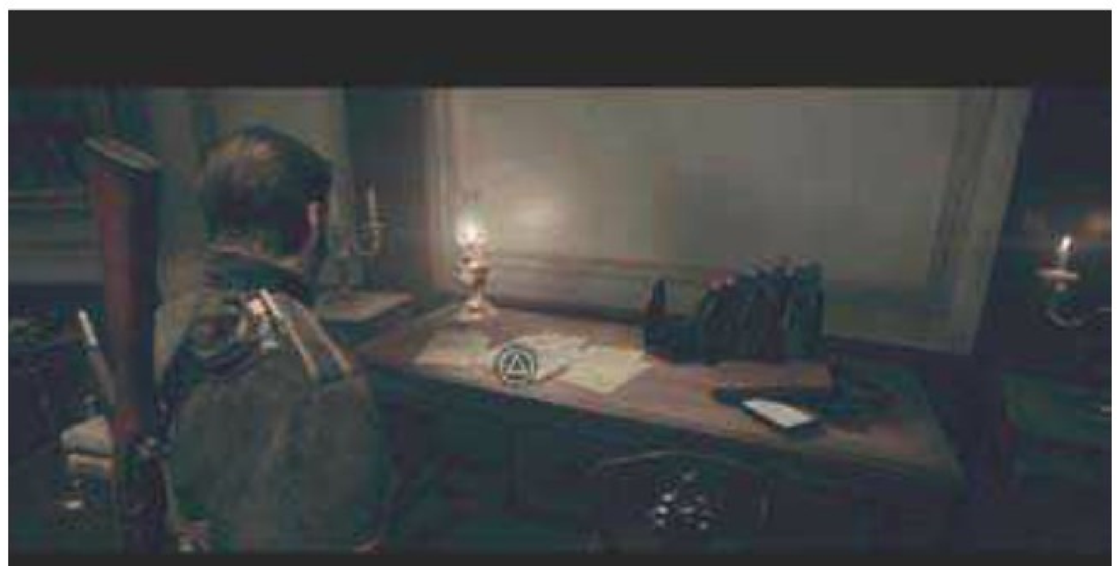
■调查点13

■调查点14

■调查点15

■调查点16


■调查点17


■调查点18

◆第十二章十三章/十四章——叛徒潜伏/生与死之间/昔日骑士

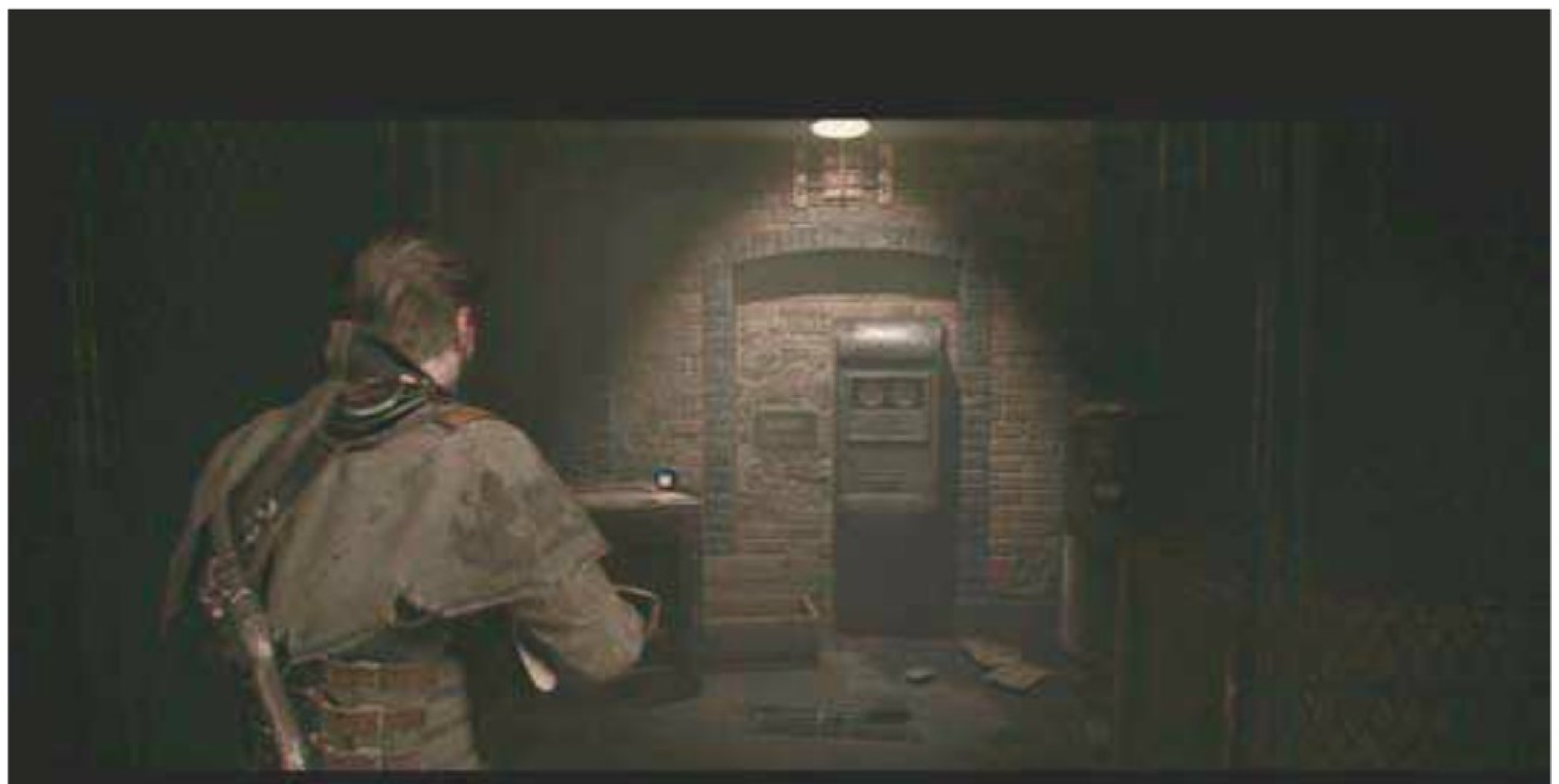
这三章基本都可以看作是连续的剧情章节,前两章讲述了主角被嫁祸后受到了骑士团的审判并被宣判死刑,这样一来剧情就与序章相衔接,解释了为什么序章中主角会受到追捕。堕海的主角被特斯拉以及此前与帕西法尔会面的神秘老人救起,并得到了兰妮的悉心照料,经过连日的休养,主角最终恢复了过来。而第十四章中则有简短的战斗部分,但这场发生在隧道的小型战斗没有任何难度,而回到白教堂的主角则决意回到骑士团与反叛势力作一个了断。

◆第十五章——救人一命

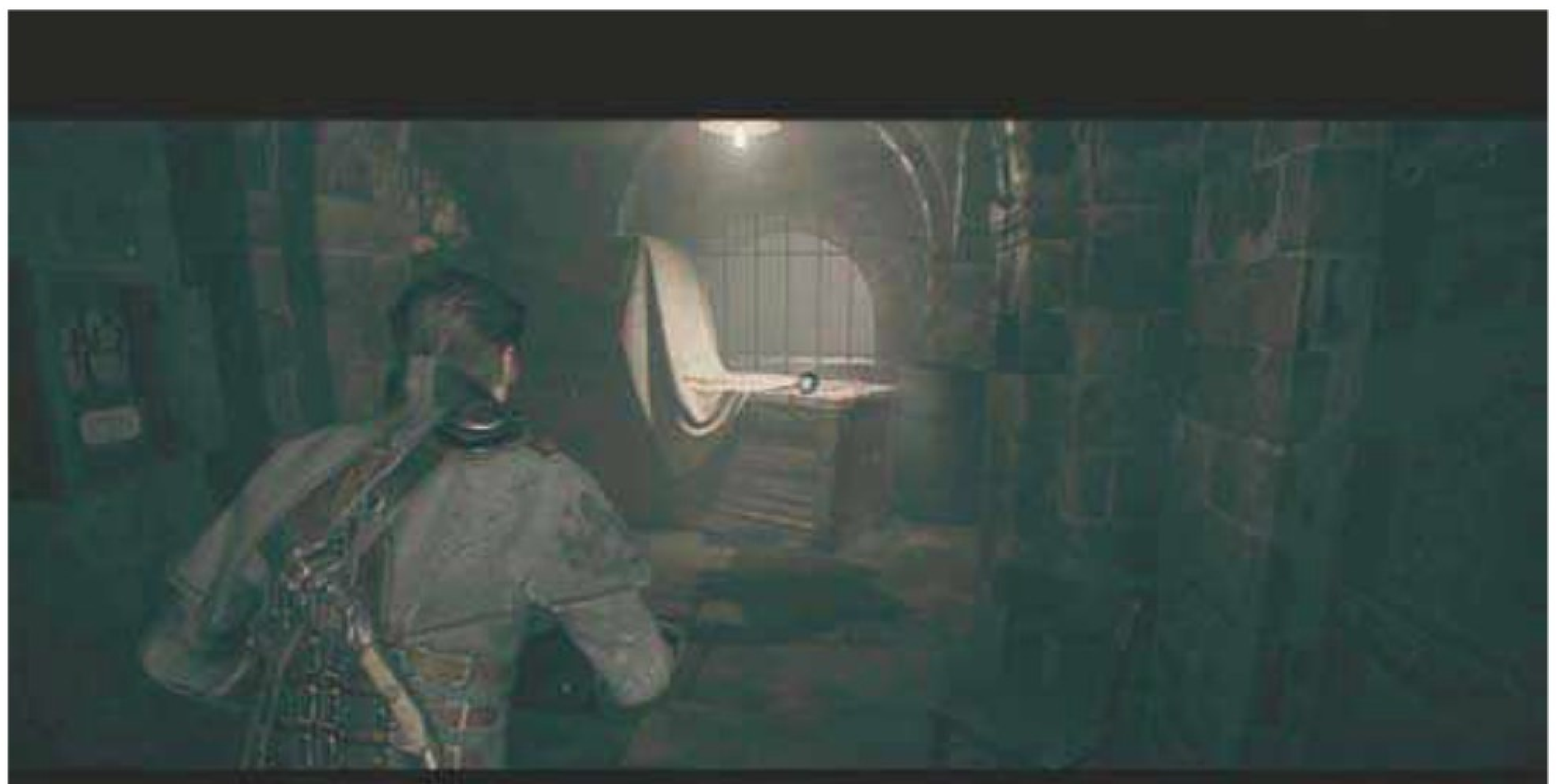
与德薇对话后恢复操作,走下第一段楼梯,在面前的桌子上就能找到**调查点1**,继续前行会来到面前有一个警卫锁门扭头离去的场景,在此处开启左侧的门,进门后往左侧看,箱子上有**调查点2**。跳下地下墓穴后前行几步就会被敌人发现,随后的一场战斗敌人众多,而且正中心的掩体也仅仅是易碎的木板,因此要谨慎选择安全的掩体,期间要优先解决拿这霰弹枪的装甲兵,一旦被他靠近就会进退两难。全灭敌人后从左侧的门进入,进门后往左侧看,撬开尽头的箱子**调查点3**,之后一路杀敌前行,经过一段两侧都有武器的路时注意选择顺手的武器进行补给,因为在前方会遇到敌人的猛烈抵抗,敌人不仅人数众多,而且敌人种类也有很多,手持各种强力武器的敌人配合往往让人喘不过气,但入口处的掩体相对安全,在此处将敌人逐个击破即可。

上行来到一处在对面通道出现敌人的场景时,尽量将敌人在出现时就击倒,如果有敌人跑到这一侧来则必须优先处理。之后从该通道进入,沿惟一的路走玩家需要撞开一处被木板封锁的入口,在这个入口的右侧有游戏中最后一个调查点**调查点4**,取得后从撞开木板的位置往上爬,再使门上的电力装置过载即可。

■调查点1


■调查点2

■调查点3


■调查点4

◆第十六章——兄弟，互拥吧

这场相当于最终BOSS战的战斗可以说是毫无新意，因为它基本完全复制自第4章与狼人的QTE互动战斗，因此玩家肯定能驾轻就熟地完成这场战斗，需要注意的仅仅是几处转折点QTE需要调整视角罢了。虽然最后在互动过场中了结阿历斯塔，但这场“战斗”却远未结束。

◆最终章——解甲归田

在一段演职员表过后，会再次出现一段过场，就正如总理大臣所说的一样，揭穿一切只会导致骑士团的根基倒塌，造成更大的影响，因此加拉哈特为了成全大我最终选择了保守秘密，而他又将何去何从，恐怕只有续作才能解答这个问题了。

奖杯攻略

综述

奖杯总数	22	铜杯	0	银杯	14	金杯	7	白金	1

全奖杯难度	1/10
全奖杯所需时间	6~8小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的奖杯简单得让人发指，只需要任意难度一周目通关，并在过程中注意完成收集就基本接近白金，因为其他累计型奖杯往往都在不知不觉间解锁，就算有所遗漏，通过选关以及选节的方式可以轻松找到相应的位置进行补完，下面是本作的所有奖杯以及难点奖杯的取得方法。

推荐完美路线

1. 选择任意难度开始游戏，如果玩家想要追求最速，选择简单难度也不会对游戏的体验带来什么影响，流程中跟随攻略中的收集部分完成所有调查点的调查。

2. 在战斗时注意多发动漆黑之视，尽早解锁“神射手”以及“全神灌注”，在看见一些红色炸药桶时也要主动引爆，解锁奖杯“一触即发”。

3. 通关后如果尚未取得白金，利用选关的方式回到相关章节场景中补完战斗型奖杯或是收集即可。

圣杯 白金

解锁条件： 获得其他所有奖杯

解甲归田 金杯

解锁条件： 任意难度通关

神射手 金杯

解锁条件： 在使用漆黑之视时，射击头部杀死5名敌人

取得方法： 在使用漆黑之视命中头部纯粹是运气成分，因为漆黑之视期间瞄准敌人的部位是随机的，因此玩家无法保证准确射击敌人的头部，但只要在战斗中多发动漆黑之视，并且注意使用带有连发性能的手枪尽量多打几个敌人，在不知不觉间就能解锁这个奖杯。

面面俱到 金杯

解锁条件： 使用过所有武器杀死敌人

取得方法： 游戏中包含破片手雷在内一共有16把不同的武器，这个奖杯最早可以于第11章中获得十字弓后杀敌解锁，只要在拿到新武器就率先杀敌，并且注意拾取更换一些未曾用过的武器来使用，基本在第11章都能完成这个奖杯的要求。

现代奇迹 金杯

解锁条件： 使用科学武器杀死40名敌人

取得方法： 科学武器在游戏中有3把，它们分别是M86铝热枪、T-23电弧枪以及TS-29加农等非实弹武器，游戏中可以使用这些武器的位置并不多，但只要在能够使用这些武器时优先使用它们来杀敌，在游戏后期就能解锁这个奖杯，几乎不会遗漏。

附带损失 金杯

解锁条件： 使用单发爆炸物杀死3名敌人

取得方法： 不算难的条件型奖杯，玩家在流程中有很大几率在无意中解锁，如果通关后有所遗漏，推荐选择第3章的傀儡女王章节，当与拉法叶来到一个有一定高低落差的场景时，会触发大量敌人扎堆从下方右侧出现，算准它们出现的时间，然后投掷一个手雷就能轻松达成条件。

正中眉心 银杯

解锁条件： 爆头杀死100名敌人

全神贯注 银杯

解锁条件： 发动漆黑之视期间累计杀死25名敌人

取得方法： 只要在战斗中多发动漆黑之视，那么必然能够达成这个数目。

快如闪电
银杯

解锁条件：在不瞄准的情况下，杀死25名敌人

取得方法：这个奖杯要求玩家在不按下L2键瞄准的情况下累计射杀25名敌人，只要拿上一些连发武器，靠近敌人后按R2即可轻松将他们射杀。

往死里打
银杯

解锁条件：用近战攻击击倒15名敌人

取得方法：在战斗中主动靠近敌人后会出现△键的QTE提示，累计击倒15名敌人后解锁。

消灭殆尽
银杯

解锁条件：使用无声制伏暗杀7名敌人

取得方法：由于在第5章中才会解锁无声制伏这一技巧，因此这个奖杯最早也要在第5章以反复读档的方式解锁，而第11章中潜入花园的流程也有大量的敌人可供暗杀，选择何种方式解锁就随玩家所好了。

快枪侠
银杯

解锁条件：使用手枪杀死75名敌人

猎人
银杯

解锁条件：击杀10头狼人

取得方法：流程相关，不会遗漏

付之一炬
银杯

解锁条件：焚烧15名敌人

取得方法：焚烧敌人最简单的方式是通过M86铝热枪来完成，只要在能使用铝热枪的场景多使用它来杀敌即可。

档案大师
银杯

解锁条件：收集所有的圆筒录音

饱读诗书
银杯

解锁条件：调查所有的报纸

钜细靡遗
银杯

解锁条件：调查所有的相片以及文件

明察秋毫
银杯

解锁条件：调查所有物品

首席探长
金杯

解锁条件：找到所有调查物品

取得方法：以上几个收集型奖杯只要按照攻略部分所述完成第1、2、3、4、5、9、11、15章的所有调查点的调查后就能悉数取得。

帅啊!
金杯

解锁条件：使用漆黑之视时，击中一枚在半空中的手雷

取得方法：使用漆黑之视击中手雷并不限定于敌人投掷的手雷，自己往天空投掷一枚手雷后发动漆黑之视射击也算数，因此毫无难度。

头昏目眩
银杯

解锁条件：使用武器“M2弯刀”时，使用次要攻击累计命中敌人30次

取得方法：使用步枪“M2弯刀”时，按下R1键可以发动武器的次要攻击，累计用这个攻击命中敌人30次就能解锁。

一触即发
银杯

解锁条件：累计引爆10个火药桶

取得方法：游戏中有很多场景都有一些红色的油桶，累计射击引爆10个即可，而玩家最早可以在第3章的傀儡女王章节中的一场战斗中看到油桶，玩家可以利用反复读档的方式完成10个的累计任务。

游戏微评

在通关《教团 1886》后，笔者有一种失落感涌上心头，不是因为期待落空，而是疑惑游戏除了画面带来的第一眼震撼外，这个游戏到底还为我带来了什么体验?

随着游戏制作技术的提升，“电影级的表现效果”，这个标准变成了一款游戏的重要加分项，如果单从这个标准来评判《教团 1886》的话，那么本作可以说是一款绝佳的作品，因为它的方方面面都像极了一部正在播放的真人电影，栩栩如生的超强画面，上下厚重的浓重黑边胶卷感十足，贯穿游戏始终的 QTE 互动更是让玩家感觉置身其中。但是，当你不禁用电影的标准看待，那么这个故弄玄虚、剧情冲突平淡、续作意图明显的三流剧本则毁掉了这一部“电影”，它充其量是一部正在播放的电影罢了，如果将《教团 1886》作为一部电影来评判的话，显然结果是不尽人意的。

但《教团 1886》终究是一款游戏，纵然它有引人入胜的背景设定，但是游戏的体验却未如理想，QTE过多毁掉了一款动作射击游戏应有的战斗体验，而操作部分手感在同类游戏中只能算作及格，而且游戏没有任何系统元素可言，更不用提玩家曾经期待出现的多人模式等游戏内容。

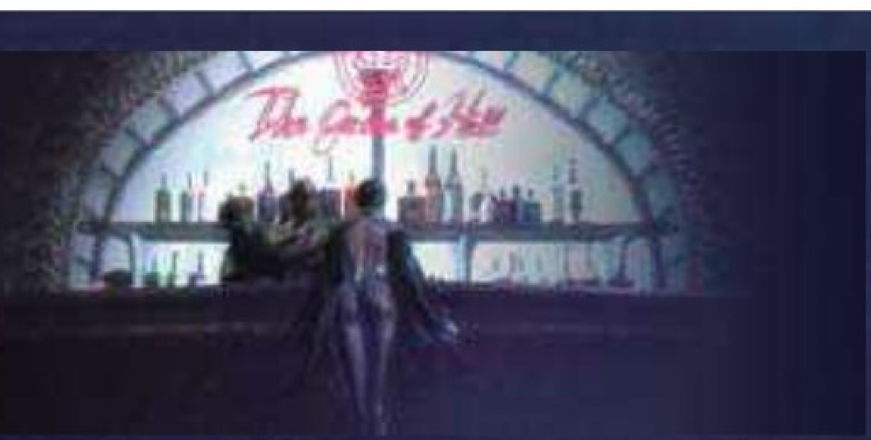
如果非要我用一句话来评价《教团 1886》，我将会把它定义为“带有动作射击互动元素的三流电影”。当然，一千人心中有一千个哈姆雷特，如何评价本作就交由实际体验过本作的各位读者了。

《猎天使魔女 2》无疑是目前 Wii U 上最优秀的动作游戏。极佳的感官体验和深度的研究价值使每位玩过的玩家都不吝赞美之词，而本攻略将为读者们带来游戏系统的入门介绍、大篇幅的中文剧情、流程中的要点和魔女乌鸦的收集地点提示，以及达人玩家 stylesky 的高难度各兵种打法的深度研究心得。

猎天使魔女2		Nintendo	动作
Wii U	ベヨネッタ2		日版
	2014年9月20日	本地1人，在线1~2人	对应年龄：17岁以上
	售价为7700日元		

文 初心者
协力 stylesky
美编 心の永恒

游戏系统



读取游戏时，按Y键可以复制存档。主菜单中的画廊（Gallery）在通关后解锁。“TAG CLIMAX”是在线多人模式，“UMBRAN TEARS OF BLOOD”（魔女之血泪）相当于成就列表，里面包括“修炼”和“魔女的乌鸦”，总共有50项。

在关卡章节的MENU选单，可以更改操作的角色及其服装，查看各难度下的战点通关情况，选择难度，进入训练模式、游戏选项，以及回到主标题画面。

基本操作

默认操作	按键	说明
角色移动	左摇杆	轻推摇杆时行走，用力推动时跑步
镜头移动	右摇杆	按下时恢复正面默认视角
拳攻击	X键	使用手上的武器攻击，长按时发动派生攻击
脚攻击	A键	使用手上的武器攻击，长按时发动派生攻击
特殊动作	Y键	平时发动手枪的普通射击，根据情况可发动特殊的动作
跳跃	B键	跳跃时长按可滑翔，空中可再按一次进行二段跳
回避	ZR键	配合左摇杆控制回避的方向
武器切换	R键	在A组装备和B组装备之间切换
魔力解放	L键	当魔力槽在8格以上时，发动“暗影巅峰”
锁定	ZL键	长按时可以把镜头焦点对准当前目标
挑衅	十字键↓	短按时做出当前武器的挑衅动作；长按时做出所有武器通用的挑衅动作
使用道具	十字键←/↑/→	在快捷道具栏设置的3种道具，可以通过长按对应的十字键直接使用
装备画面	SELECT键	变更武器及饰品装备，查看道具等信息。R/L键切换页面
暂停菜单	START键	确认当前章节和难度，进行选项设置、中断章节进程及向Miiverse投稿截图

触屏操作	说明
角色移动	直接点击要前往的位置
攻击	直接点击要攻击的敌人
跳跃	向上划动
回避	横向划动
其他	直接点击画面中的图示

战斗动作

对于初次接触本系列的玩家，不妨从章节画面的MENU选单进入练习模式，熟悉一下游戏的连招系统。在这里可以看到连招表，表中的图标就表示了各种指令或者状态。当输入的指令正确时就会自动跳到某个连招顺序，而出现短暂的闪烁提醒就代表这一招有编织攻击。连招表可以用十字键或者直接触屏滚动，不过前者会触发挑衅。游戏对于按键时机的要求不高，决定连招能否达成的关键是输入顺序。

蓝色拳头	拳攻击
红色脚	脚攻击
左右箭头	推动左摇杆，输入任意方向
ZL	按住锁定键
AIR	处于空中的状态
黄色蝴蝶	快速按2下跳跃键，接拳脚攻击

拳攻击（P）/脚攻击（K）

部分武器在手和脚上都可以装备，而同一种武器在拳脚上的性能是有差异的。拳攻击威力较低但出招频率高，连击里面多数也是从拳攻击起手；脚攻击每一下的威力较高，也容易将敌人打出硬直。除了拳、脚、子弹攻击以外，都属于特殊攻击动作。

长按派生攻击

在使出拳脚攻击后长按攻击键，会追加武器固有的派生攻击。比如手枪的话就是连射，剑的话就是蓄力斩，鞭子的话就是将敌人甩到地面。在长按攻击之后，也可以接着使用拳脚攻击来维持连击。因此可以有意识地配合连打按键和长按按键的方式来战斗。

浮空攻击

按住锁定键，将左摇杆推向角色面朝方向的反方向，并同时是用拳/脚攻击，就能使出浮空攻击（挑空）。部分武器还可以长按按键攻击。

小型的敌人被打中后会浮空。中型的敌人在魔女时间内也可以浮空。而大型的敌人则是无法浮空。

在打到浮空状态时，可以跳到空中攻击或者以下文提到的空中连击来进行追击。而且角色在空中不容易被击中，对付小型敌人的时候可以多使用浮空攻击来解决。

回旋攻击

旋转左摇杆1圈，然后使用普通的拳脚攻击，就会发动回旋攻击。这种攻击方式比起连击的威力和效率要差一些。除了部分武器之外，在发动回旋攻击的时候连打攻击按钮，可以延长回旋攻击的时间。根据武器，这种攻击也会在空中和地面产生变化。贝优妮塔的两套标志性手枪在使用回旋攻击时连打，即发动子弹巅峰（Bullet Climax），有魔力的情况下威力也会更大。

连击招数

快速连续地进行拳脚攻击等指令输入，就会形成连击招数（Combination）。连击的过程中攻击动作会产生各种派生。每种武器会有多种连击，需要根据情况来合理使用。

在部分连击的最后会以强力的“编织攻击”来收尾，成功使出可以看到巨大的手脚被召唤出来。如果要查看武器的连击表，可以按SELECT键进入武器选择画面，再按X键（这里右边的数字显示了各自的使用次数）；或者在读盘等待时按SELECT键进入练习模式。

空中连击

连击表里面以“AIR”字样标注的就是空中连击。基本上空中连击跟地面连击是相似的，但有一部分武器的空中连击会有性能和动作上的差异，或者空中连击少于地面连击。

TIPS ●回复魔力的手段：除了挑衅之外，普通的攻击命中时、使用魔力回复道具、进入魔女时间、使出专用动作バットウィズイン，另外还有隐藏道具“长の证”都可以回复魔力。

本作的空中连击在逐渐落地后不会派生地面连击，而是继续使出空中连击。如果从空中连击加下文所述的进阶回避的方式落地，则会派生出地面连击。

延迟连击

连击表中标注有中点符号的就是延迟连击，表示在两次攻击之间要暂停所有操作，停顿的时间大概是按一次按键的长度。按得太快会变成其他连击而不是延迟连击，太慢则会使连击中断。

延迟连击由于威力一般，发动条件也较为不便，主要在一部分武器最后的编织攻击上用到。

回避

按下回避按钮时，角色会往后回避，配合左摇杆可以控制回避的方向。回避动作包括正面、左右、斜后方、正后方和在敌人跟前回避。无论是在攻击时还是在空中，都可以进行回避动作，但是连续回避到第5次的话，落地后会有较大的硬直破绽。不过这个破绽可以通过在最后两次回避之间的空档，接一个跳跃来抵消，从而连续回避。

当回避动作刚好是敌人攻击命中之前，就会发动魔女时间。

进阶回避

在连击时作出拳脚攻击以外的动作（比如回避）通常会使连击中断。此外当连击的过程中被敌人打中时，连击也会中断，但是有一种回避动作可以补救。

进阶回避（Dodge Offset）动作能够用来取消硬直较大的行动而不中断连击，从而缩短编织攻击的发动过程。方法是在连击指令输入到中途时，按住攻击键同时回避。成功时会一边用手枪类武器攻击一边作出回避的动作。当松开回避键之后，马上把连击招数剩余的指令输入完毕即可。

此外，延迟连击的间隔时间内回避也是不会使连击中断的，利用这一点能够较好地拉开距离对付中型敌人。不过要注意这种进阶回避同样不能连续5次，否则还是会出现大硬直而中断连击。

挑衅

做出挑衅动作可以激怒锁定中的敌人，同时回复魔力。按住十字键挑衅越久，回复的量也越多，最多5个。进入了愤怒状态的敌人攻击速度和频率也越高，而且伤害还会变成两倍。不过击杀之后我们能够获得更多的金钱和连击分数，可以合理利用。

魔导术

身为暗影魔女，贝优妮塔等角色可以使用各种特殊的魔导术。从而变身成为各种动物，或者召唤出魔兽来进行攻击。以下大多数攻击方式也可以直接点击画面的提示图标来发动。

编织攻击

邪恶编织（Wicked Weave）攻击即魔女使用带有魔力的头发作为触媒，召唤出魔人的大范围攻击方式。编织攻击能够将敌人打飞、浮空，对于占据进攻优势和拉开距离来攻击有帮助，但由于是连招的收尾阶段，用起来会比较耗时。需要配合一般的连击和长按攻击加回避来灵活使用。

野兽化身

在移动的时候连按两次ZR键，可以变身为黑豹或水蛇。在使用触控操作时，划动屏幕移动时不放即可发动。有不少收集挑战和过场追逐小游戏都需要用到这种技巧来快速移动。

魔女时间

在受到攻击前的一瞬间进行回避可以发动魔女时间，越接近这个瞬间，或者在魔女时间里命中敌人，魔女时间的效果就会越长。魔女时间中敌人的动作会变慢，而角色的动作则会变快，一些原本无法浮空的敌人也能趁这个机会打到浮空，对付会回避攻击的敌人，或者被围攻和需要绕到背后的时候可以多加利用。本作无论是什么难度，对包括BOSS在内的大多数敌人都可以发动魔女时间。

在饰品中有可以在受到攻击伤害时自动进入魔女时间的“**セレ－ネの**光”，但是要注意这样会需要消耗魔力，不能过于依赖。

魔女轰踢

在空中时紧贴敌人，按下跳跃键就可以踩着敌人进行跳跃，次数不限，但对一部分的BOSS无效。利用进阶跳跃（Witch Float）重置空中跳跃次数的特点，就可以连续对小型敌人使出空中攻击，或者在不落地的情况下调整空中连击。当脚上装备手枪时，这种跳跃会产生攻击伤害。

进阶跳跃或者是蹬墙跳都可以比普通的二段跳跳得更高，而在二段跳以上的距离下落踩中敌人的话，使出的魔女轰踢（Witch Bomb）也会产生一定的攻击伤害。

暗影巅峰

本作的一个新要素。在高难度以外，当魔力槽积攒到8个以上时，按下L键即可发动。在此状态下，不必完成一连串操作也能持续使用编织攻击，即按X或A键的普通攻击变成了编织攻击，而原本在连段最后的编织攻击就会释放强力的魔兽召唤攻击，而且还能回复体力。

拷问攻击

魔力槽积攒到8个以上之后，接近普通级别的敌人并同时按下X+A键来放出狩猎魔女时的拷问刑具，发动拷问攻击，能够造成较大的伤害，获得更多的连击奖励。根据敌人的种类，会有不同的演出动画。拷问消耗的魔力比较多，不过部分天使敌人在遭受拷问被打倒后，就会掉落武器。

处刑惩罚

只有在敌人进入倒地或眩晕等特定状态时才能发动的特殊攻击。虽然可以看到一些特殊的动画演出，但是这时候并不是无敌的，请注意使用的时机。

大魔兽召唤

在一些战斗的最后，以超豪华的动画来结束敌人性命的魔导术，按下X+A键来发动，并完成QTE操作，就会获得更多的连击点数奖励。

TIPS ●天上掉下来的金币：场景中有些巨型石像，调整镜头可以看到头的位置，点击石像的脸，会掉下来一些金币。

关卡难度

游戏一共有19个可选关卡，主线通关后出现最后一章，可以在里面获得卡牌。

关卡中的每场战斗为一个战点（Verse），画面右上角显示了是第几个战点。关卡结算画面的评价中，如果有奖牌的位置是空的，证明战点有遗漏。关卡中的特殊空间是挑战（ムスペルヘイム），也属于战点。

游戏难度有4种，通关难度1，可以使用贞德、开放画廊、增加商店商品、获得卡牌、武器、手帐；通关难度2，解锁秘藏品；通关难度3，追加最高难度，解锁罗莎、秘藏品和天使歌声。

多人游戏・卡牌

除了故事模式，游戏中还有双人模式“TAG CLIMAX”。在这里可以联网和其他玩家共同对抗所选的敌人（卡牌），或者一边和电脑合作一边等待其他玩家邀请。该模式会有6场战斗，中途退出也能拿到相应报酬。可选装备等取决于故事模式进度，且无法使用道具，在选择卡牌的时候需要投注，从而决定战斗的难度。

卡牌在主线以及TAG CLIMAX战斗中可以拿到。任意难度主线全战点通关，隐藏章节1～4通关，余下的4张卡牌都在TAG CLIMAX模式拿到。它们是13号（完成后可用巴尔德）、24号、26号和53号（完成后可用罗丹）卡牌，都会在TAG CLIMAX的战斗中随机出现，战胜后获得。

奖金与难度

在双人模式中，通过增减选择卡牌（敌人）时候的星星数量，可以改变赌注和难度，从而影响最后获得的奖金量。难度从低到高有0星~3星四个等级，等级越高赌注也越大。这里的奖金跟战斗中的报酬是分开计算的，中途退出时只能拿到掉落的报酬，而赌注换来的奖金必须在完成6场战斗后才会进行结算，否则赌注会被没收。

星数	难度	说明
0	2nd CLIMAX（普通）	无需投注，也没有奖金
1	3rd CLIMAX（困难）	该难度以上，受伤时魔力会减少
2	无限 CLIMAX	敌人强化，最初就是狂暴状态
3	无限 CLIMAX	敌人的行动模式进一步强化

当两名玩家都在攻击同一个敌人的时候，锁定标志会变成彩虹色的无限符号，画面上方中央的圆形魔力槽会开始积累。而当这个魔力槽充满之后，就会发动“暗影巅峰”，这种情况消耗的魔力跟玩家各自的魔力是分离的，因此在对付中BOSS的情况下，可以多跟另一名玩家合作，达成“玩家A使用暗影巅峰→同时攻击并发动同时攻击状态下的暗影巅峰→玩家B积累魔力槽并使用暗影巅峰”的循环。另外可以看到圆形魔力槽的右侧还有一块月牙形的连击槽，显示了两人同时攻击的连击状况，当连击中断时月牙会消失，并且圆形槽的魔力会开始减少。

角色特性

双人模式中可以使用一些特殊的角色，在性能上面跟攻守平衡的贝优妮塔有一定的差异。个别无法装备饰品，而武器也大都是特定的固有武器。

●贞德

在故事模式以2nd CLIMAX难度通关，就可以使用贞德，在双人模式中的性能和故事模式中的一致。贞德并不能靠普通的回避发动魔女时间，但她的编织攻击火力高，连续回避的时候也没有硬直，因此可以着重利用进阶回避来保持连击。属于中级向以上的角色。

●罗莎

通关故事模式的3rd CLIMAX难度，可以使用罗莎。罗莎最大的特点是高火力和脆弱的防御力，其魔女时间的发动方式和贝优妮塔相同，暗影巅峰则是召唤出魔导机来攻击。因此使用时只要注意不被打中，就能够以超快的速度削去目标的血量。属于高手向的角色。

●巴尔德

巴尔德在13号卡牌乱入并挑战成功后就能使用。他的连击操作和贝优妮塔的蓝色手枪大同小异，但动作和攻击效果完全不一样。巴尔德还可以发动贤者版的魔女时间和编织攻击，暗影巅峰状态下的火力会有所提升。

●罗丹

53号卡牌的罗丹只能用拳头来战斗，连击和防守的方式都比较特殊，而且走位的灵活性比较低。在长按攻击时攻击判定范围和威力都会强化，蓄力一段时间到最大程度会自行攻击。不同于其他角色主要靠回避来减少伤害，罗丹要展开护罩来进行短暂的防御，每次防御的时长跟回避接近。而在跟贝优妮塔回避相似的时机进行防御的话，就能够发动魔女时间。暗影巅峰状态的罗丹会化身为魔人，普通攻击被强化。

天使歌声・武器

商店出售的物品随着主线和各个难度通关而开放，也有一些项目要购买其他东西才会解锁。

天使歌声是唱片一样的收集品，剧情攻略中会提及容易错过的几个。收集完整后进入商店，罗丹会帮忙解锁对应的武器。

ラブイズブルー（Love Is Blue）

贝优妮塔在序章就会入手的武器。正如其名，由四支蓝色的手枪组成。最大的特点就是灵活易用，攻击速度和威力都不低。而且在连招方面，编织攻击的施展条件也并不苛刻。比如简单的PKP、PPPPP就能打出不错的伤害。不过这类攻击的距离比较短，需要积极地靠近敌人来使用连招才能命中。此外转圈连打的回旋攻击虽然有魔力的情况下有较高威力，但是发动时间比较长，在被包围时需要小心使用。

TIPS 游戏中的许多隐藏要素跟难度和收集完成率有关。建议从2nd难度开始游玩，逐步通关所有难度，并注意完成天使歌声的收集，到商店购买所有武器等物品。

编织攻击
PPPPP
PPPPK
PKP
PKK
PPKP
PPKK
PPKKK
PPPKK
PPPKKK
PPPKP
PPPK・P
PPPK・PP
PPP・P

编织攻击
KKKK
KKK・K
←→P（消耗3魔力）
空中PPPPP
空中PPPPK
空中PKP
空中PKK
空中PPKK
空中PPKP
空中PPPKP
空中PPPKKK
空中←→P（消耗3魔力）
空中←→K（消耗3魔力）

ラークシャサ（Rakshasa）

CHAPTER1之后可以购买。最大的特点是攻击间隔比较短，可以很好地把握连招的节奏。虽然在普通攻击的距离方面不如射击武器，但是水平的攻击范围是其长处。在近距离时，无论是空中还是地面都能轻易打出多种连招。此外长按P使出的蓄力技威力也非常高。

编织攻击
PPPPP
PPPPK
PKP
PPKP
PPKK・P
PPKK・K
PPKKK
PP・P・PP
PP・PP
PPP・K
PPPKKK
PPPKP

编织攻击
KKKK
KKK・KK・K
KKK・KKK
←→K（消耗3魔力）
空中PPPPP
空中PPPPK
空中PKP
空中PPKKK
空中PPKP
空中PPPKP
空中PPPKKK
空中←→K（消耗3魔力）

カフカ（Kafka）

CHAPTER2之后可以购买。曾经有人对一个男人下诅咒，后来这个人自己也变成了丑陋的虫子。而这个可怜虫，就是这把魔导弓的材料。因此据说这把弓里面还有人的魂魄残留着。

本作新增的武器之一，手腕专用，远程攻击相对手枪类的攻击速度比较慢，而连招方面数量也不算多，要把握好攻击的距离。靠普通攻击威力不高，但在魔女时间可以靠近了再用PKP等编织攻击。另外也有PPP+空中PPPPP这种比较简单的组合，以及被迫近战时的PP・P+蓄力P的大威力组合。

编织攻击
PPPPP
PKP
PPPP・P
空中PPPPP
空中PKP

TIPS 通关一次之后，进入商店时的片头可以按SELECT+ZR键跳过。

アンダイン（Undine）

在这把魔导器中，封入了由于失恋而掉落哀伤之河科赛特斯河的水精灵之魂魄。嫉妒的火炎烧毁一切，悲叹的气息冻结万物。

CHAPTER4之后可以购买。手脚都能装备的这把大锤有着冰火两种属性，蓄力攻击可以放出各自的吐息，制造火烧或者冰冻的特殊效果。通过空中或者地面的回旋攻击，就可以切换这两种属性，甚至是把手脚分别设置一种属性。虽然普通攻击的范围和蓝色手枪相近，但起手要慢，威力更高。推荐连招是PKK和KKKK的编织攻击。

编织攻击
PPPPP
PPPPK
PKP
PKK
PPKKK
PPPKKK
KKKK
←→K （消耗3魔力，回避加450攻击）

编织攻击
←→K（消耗3魔力）
空中PPPPP
空中PPPPK
空中PKP
空中PKK
空中PPKKK
空中PPPKKK
空中←→P（消耗3魔力）
空中←→K（消耗3魔力）

チェルノボーグ（Chernobog）

外观仿佛死神之镰刀，三片刀刃中封入了极强的魔物之魂。CHAPTER5之后可以购买。作为手腕专用武器，比起下面的大锤子攻击速度稍快，但还是属于较慢的一种武器。而每一击的攻击力会更高，范围更广，适合同时扫除大片敌人。连招可以派生出纵向的斩技，对空中也有大范围的判定。长按P攻击可以放出3个方向的飞弹，每一发都威力十足，而且还有击飞效果。推荐的连招有PKP和“P、长按P+→→P”的组合，能够在击飞敌人之后进行追击，以及“ZL←P+二段跳P+PP”的组合，可以打出2阶段的挑空。

编织攻击
PPPPP
PKP
PPKP
PPPKP

编织攻击
空中PPPPP
空中PKP
空中PPKP
空中PPKP

武甕槌（Takemikazuchi）

在CHAPTER8~9收集完天使歌声后可以购买。这个大锤子的特征当然就是每一击的超强攻击力，而代价就是超慢的攻击速度。这就要求我们利用好按住攻击键来回避的技巧，保证连招的施展。推荐的连招有PPPP和蓄力P到3阶段的攻击，以及“→→P+PPPP”的组合，可以接近之后连打，而“PKP+回转P”的组合则是可以挑空猛打。

编织攻击
PPPP
PKP
PPKP
PPPKP

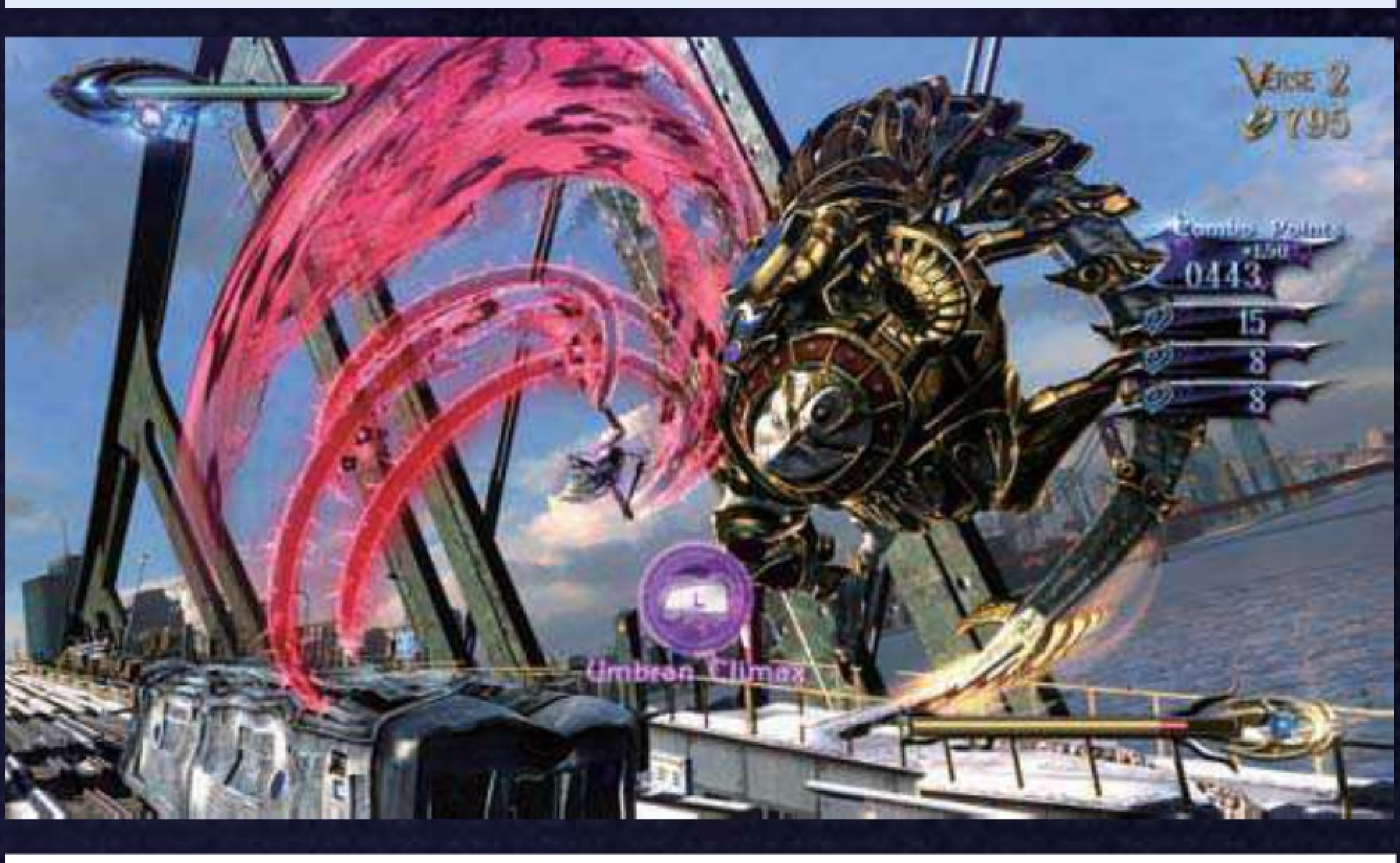
编织攻击
空中PPPP
空中PKP
空中PPKP
空中PPPKP

サラマンドラ（Salamandra）

用魔界的炎龙火蝾螈的身体制成的锯刀。刀刃由坚硬锋利的龙鳞削成，能够超高速转动，割开一切护甲。

在CHAPTER10后可以买到。这把武器的连招并没有编织攻击，但几乎所有的攻击都有能够接上蓄力攻击的时机，蓄力时削下来的血量相当可观，所以威力实际上并不小。在长按攻击时，可以看到武器发红光，这时松开攻击键就会追击。追击分为成功和失败的情况，会影响到削到的血量。另外，装备到脚上的时候还会有溜冰鞋移动的效果。

编织攻击：无



アルーナ（Alrune）

以魔界之花阿罗尼魔人的魂魄封入蔷薇之根茎制成的鞭子。会按照使用者的意念，仿佛生物一般摆动。CHAPTER11打完BOSS后入手。

鞭子的射程超长，基本上普通攻击都是纵向的打击，部分连招可以打出横向的攻击。出手较快，容易上手。推荐连招是PKK和长按P/K。其中鞭子最大的好处，就是长按攻击可以将敌人抓起来投掷的大威力攻击。如果在空中，则是拉到近处，这时可以接续空中连招，甚至是踩踏敌人之后继续派生其他空中攻击。

编织攻击
PPPPP
PPPPK
PKP
PKK
PPKK・K
PPKKK
PPPKKK
KKK・K
KKKK
←→P（消耗3魔力）

编织攻击
←→K（消耗3魔力）
空中PPPPP
空中PPPPK
空中PKP
空中PKK
空中PPKKK
空中PPPKKK
空中KKKK
空中←→P（消耗3魔力）
空中←→K（消耗3魔力）

ハンドガン（Handguns）

非常普通的手枪，因此没有编织攻击。在任意难度通关游戏后，开始新游戏时就能使用。

在连招方面跟蓝色手枪类似，但是由于威力下降，属于高手向的武器。推荐空中连招“ZL←P+二段跳P+二段跳K+PPPKKK+K”。

编织攻击：无

妖刀 修罗刃（Shuraba）

藏入了战斗魔神“阿修罗”之心脏的妖刀，发射冷光的刀刃仿佛渴求着可怜的牺牲者之血肉与魂魄。

在商店购入**ス－パ－ミラ－1**之后可以入手。作为手腕专用的双手刀，攻击速度高，但威力一般。最大的特征则是长按攻击可以发动3阶段的蓄力斩，普通攻击和编织攻击要配合这种蓄力攻击才有比较可观的伤害力。此外，在蓄力的中途可以同时回避。而在长按ZL加P的时候，可以发动特殊的隐藏技“魔导术流圆月杀法”。长按时，看到贝优妮塔在挥刀划圈圈，划到半圈以上时按P就会发射刀波，划满一圈的威力超大，可以试着玩玩。

编织攻击
PPPPP
PKP
PPKP
PP・PPP
PPPKP
PPPP・P

编织攻击
←→P
空中PPPPP
空中PPKP
空中PP・PPP
空中PPPKP

スカボロウフェア（Scarborough Fair）

前作中贝优妮塔的基本武器，但比起本作的蓝色手枪，有着更多的连招，操作难度也略高。整体上跟贞德的手枪性能接近。

编织攻击
PPPPP
PPPPK
PKP
PP・K
PPK・K
PPKP
PPKK
PPKK・K
PPKKK
PPPKP
PPPKK・P
PPPKKP
PPPKKK
PPP・P

编织攻击
PPP・K
PPPP・P
KK・P
←→P（消耗3魔力）
←→K（消耗3魔力）
空中PPPPP
空中PPPPK
空中PKP
空中PPKP
空中PPPPKP
空中PPPKKK
空中←→P
空中←→K

ワンワン（Wan Wan / Chain Chomp）

罗丹在京都遇到的谜之生物。因为会张嘴啃咬接近的东西，罗丹受不了这种怪胎，所以把它交给了贝优妮塔。

这个武器其实就是白金与任天堂合作后的恶搞之一。在难度3通关游戏才能入手，而且是惟一的脚部专用武器，射程非常远，起手也并不慢。虽然没有编织攻击，但重要的是攻击力拔群。长按或者连招的最后会发射强力的追尾弹。甚至在没有使用脚攻击的时候，它也会自动啃咬。推荐连招是“KK长按KK”，以及“P长按KK”。

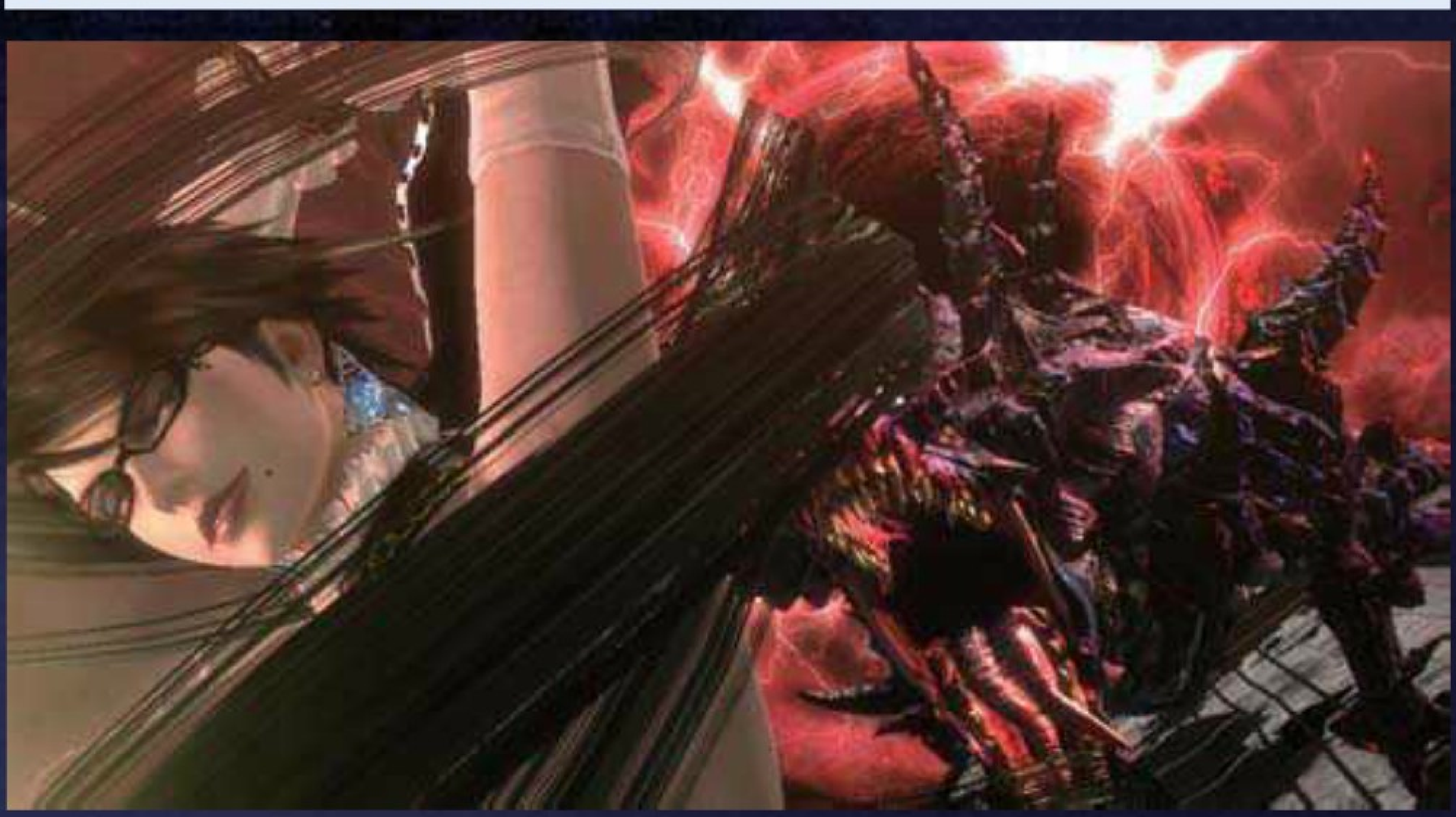
编织攻击：无

ロダン

堕天使罗丹曾经用来治理天界某处的神秘腕轮。跟其他所有的魔导器都不同的是，它会按照使用者的能力来变成各种姿态。

在商店购买白金门票之后挑战罗丹成功即可入手。这是天使和恶魔武器的集合体，起手慢范围广，没有编织攻击，但基础威力大。惟一的缺点就是入手条件苛刻。推荐连招是“→→P”和“PKKK”。

编织攻击：无



TIPS 在Miiverse投稿用的印章数量随着魔女乌鸦的收集而增加。

オール4ワン（All 4 One）

贞德专用武器，跟前作一致。编织攻击的威力较高，因此可以配合进阶回避和魔女时间来更多地使用编织攻击，增加伤害力。比如 PKP 和 PP・K，以及 PPKKK 的招式就非常不错。

编织攻击
PPPPP
PPPPK
PKP
PP・P
PP・K
PPK・K
PPKP
PPKK
PPKK・K
PPKKK
PPPKP
PPPK・P
PPPKKP
PPPKKK

编织攻击
PPP・P
PPP・K
PPPP・P
KK・P
←→P（消耗3魔力）
←→K（消耗3魔力）
空中PPPPP
空中PPPPK
空中PKP
空中PPKP
空中PPPKP
空中PPPKKK
空中←→P（消耗3魔力）
空中←→K（消耗3魔力）

アンフォーギヴン（Unforgiven）

罗莎专用的武器，赐予暗影魔女之长者的魔女之宝。在长按攻击时只会射出一两颗子弹，但罗莎的威力本身就是倍增的。而暗影巅峰状态下罗莎使用的是魔导装甲，因此并没有强化。由于本身比较脆，使用罗莎时更多地应该留意回避。

编织攻击
PPPPP
PPPPK
PKP
PPKP
PPKK
PPKK・K
PPKKK
PP・P
PPPKP
PPPKK・P
PPPKKP
PPPKKK
PPP・P
PPP・K

编织攻击
PPP・P
PPPP・P
KK・P
←→P（消耗3魔力）
←→K（消耗3魔力）
空中PPPPP
空中PPPPK
空中PKP
空中PPKP
空中PPPKP
空中PPPKKK
空中←→P（消耗3魔力）
空中←→K（消耗3魔力）

饰品・服装

暂停菜单的第二页是饰品。饰品的装备栏位有3个，但第三个是新手专用的，只能装备“永远**なるマリオネット**”，且第1难度以上装备的话都会扣一半的连击分数。在购买饰品之前可以试用，学习一下具体的用法。

名称	功能
セレーネの光	魔力1格以上时被击中，自动消耗魔力，发动魔女时间
魔界交信器	魔力4格以上时长按X+A发动召唤攻击
プーリーの守护蝶	魔力4格以上时长按X+A发动召唤替身
ディネタの星	体力未满时，按十字键↓挑衅敌人回血
恶因恶果の数珠	紧急回避时，以魔法攻击代替魔女时间
绝望の眼差し	装备时，敌人一直处于激怒状态，用来增加连击分数赚钱
报酬の小槌	用拷问技能打倒敌人时掉落的奖励增加
マハーカーラの月	敌人攻击的瞬间向其推左摇杆，反弹其攻击，在自己硬直无法回避时也有效
破灭の耳饰り	任意难度通关第14章才能购买。魔力充满时，按L键召唤魔导机
永远なるマリオネット	难度1通关所有章节，进入难度2以上难度时可以购买。战斗时会自动调节攻击类型，轻松使出连击
时の腕轮	第2难度以上全章节至少为黄金评价才能购买。魔力4格以上时，按L自由发动魔女时间
绝顶の腕饰り 2	第2难度以上全章节至少为白金评价才能购买。装备时即生效，暗影巅峰时的攻击力为1.5倍，但受到的伤害为2倍
长の证	完成25项“魔女血泪”时可购买。装备时即生效，魔力消耗完毕时，自动回复至2格魔力，可以配合“セレーネの光”使用
绝顶の腕饰り	完成所有“魔女血泪”时可购买。装备时即生效，魔力槽常满，可以无限使用

搭配武器的是香水，在武器界面按Y键切换。收集完整的服装需要达成以下要求：入手与服装同名的武器，购买服装“**スーパーミラ**-2”和“**スーパーミラ**-64-2”，通关第2难度并购买出现的“**スーパーミラー**”，通关第3难度并购买出现的“**スーパーミラ**-64”。注意服装列表最后一个价格为9999999的不是服装，而是挑战罗丹的入门券。

技巧

在罗丹的商店中，可以买到13种特殊的招式，也就是角色通用的技巧（テクニック）。购买之后，可以在武器装备界面按X键打开招式表，切换到SPECIAL查看或者开关。

01.スティレット

操作1：左摇杆正面快速推2下+X键

操作2：按住ZL键，左摇杆推向正面+X键

说明：直线突进，使用起手慢的武器时可以用来迅速靠近敌人。

02.ヒールスライド

操作1：左摇杆正面快速推2下+A键

操作2：按住ZL键，左摇杆推向正面+A键

说明：向着敌人脚底滑铲，可以用来回避大幅度的攻击。

03.アフターバーナーキック

操作1：跳跃后立即接A键

操作2：跳跃时推左摇杆+A键

说明：可以在空中连段时往斜上方踢，或者控制方向从空中下踢。

04.铁山靠

操作：左摇杆依次往背面、正面推，同时按X键

说明：用来接在其他连击后，可以击飞敌人。3格魔力时可以更强力地追击。

05.ヒールストンプ

操作：左摇杆依次往背面、正面推，同时按A键

说明：铁山靠的K版本，可以将敌人直接踩趴，空中亦可。3格魔力时可以更强力地追击。

06.ウィッチストライク

操作：跳跃后立即接X键

说明：魔女版升龙拳，可以用来迎击冲刺而下的敌人，也可以从空中接魔女轰踢等。

TIPS ●多人模式中强敌乱入的两个条件：两名玩家都通关了任意难度，且累计战斗次数是18的倍数。达成该条件后的第3~5次战斗之间会乱入强敌卡牌（贝优妮塔&贞德、ラボラス、巴尔德&罗莎、罗丹）。胜利后入手对应卡牌。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

07.ウィッチツイスト

操作：按住ZR键时长按X键

说明：短暂回旋射击之后接升龙拳，被围攻的时候用来突围。

08.ヒールトルネード

操作：按住ZR键时长按A键

说明：上一招的K版本，空中也可以使用。

09.ブレイクダンス

操作：按住ZR键

说明：长时间的地板旋转动作，用左摇杆可以调整位置，最后会有特写。

10.チャージバレット

操作：长按Y键，出现蓄力完毕的提示后连打Y键

说明：看到光圈缩小至双手发光的提示即可连打，注意要拉远距离使用。

11.バットウィズイン

操作：被命中的瞬间按ZR键

说明：跟魔女时间发动的回避动作类似，用作回避失败时的双重保险。

12.クロウウィズイン

操作：空中时，左摇杆+快速按两下ZR键

说明：变身成乌鸦。此时按X键出现10根羽毛，再按一次集中发射出去。（A键则是散射）

13.アンブランスピア

操作：有敌人且魔力有1格以上时，快速按两下ZL键

说明：变身乌鸦后冲撞出去。可以用来追击被击飞的敌人。

调合秘药·秘宝

暂停菜单中，第三页是可在战斗中使用的道具、收集到的调合素材和碎片，以及当前的角色能力。战斗时长按十字键即可使用装备好的秘药，比如用棒棒糖补充血量（绿色）、增加攻击力（红色）和魔力（紫色），甚至进入无敌状态（黄色）。在菜单的左下角有调合的配方书，可以在这里合成棒棒糖等秘药。而调合书左边的“**ミダスの证**”可以增加金钱掉落，用来在第14章赚钱效果拔群，而右边的是复活针剂。

在关卡中，收集4个魔女之心碎片可以增加一格血量，2个月珍珠碎片可以增加一格魔力。在商店的道具菜单中可以直接购买完整的魔女之心和月珍珠。

收集要素

游戏中的收集有手帐的记忆、魔女的血泪（修炼和乌鸦）、天使歌声、穆斯贝尔海姆（本文称为挑战）、天使和恶魔阶级、魔兽战记，在暂停菜单的最后一页可以查看。其中完成魔兽战记需要使用一次罗莎（ロ－サ）进行游戏。

魔女的修炼：任意难度通关，购买商店的物品以及刷怪和使用各种招式战斗，可以完成一半左右的修炼。余下的需要通关最高难度（不要求战点和评价），调合所有道具，收集所有天使歌声、手帐记忆、卡牌，打开所有透明的魔女棺材，完成所有的挑战。剩下的最后几个要求比较特殊，请参考表格。

编号	达成条件
01	任意难度通关Records of Time
02	任意难度通关序章
03	任意难度通关第1、2、3、4章
04	任意难度通关第5、6章
05	任意难度通关第7章
06	任意难度通关第8、9章
07	任意难度通关第10、11、12章
08	任意难度通关第13、14、15章
09	任意难度通关第16章
10	在无限巅峰（最高）难度通关所有章节
11	初次进行调合
12	初次在Gates of Hell购物
13	初次通过挑战关卡
14	制作所有可以调合出来的物品
15	收集所有天使歌声唱片
16	收集所有手帐记忆
17	打开所有魔女之馆
18	收集所有卡牌
19	习得所有技巧
20	以拷问攻击打倒20只天使
21	以拷问攻击打倒20只恶魔
22	以暗影巅峰打倒30只天使
23	以暗影巅峰打倒30只恶魔
24	通过所有挑战关卡
25	在剧情模式装备**アルーナ**，在地面长按攻击，卷起敌人砸地，共计50次
26	在第12章无伤打败巴尔德，可以在低难度靠道具回血和无敌通过
27	在剧情模式装备**アンダイン**，冻住冰属性以外的敌人，共计40种（包括BOSS）
28	在战斗机小游戏中消灭出现的所有敌人。建议利用饰品和魔女时间，在低难度完成
29	在10个过场动画中触摸贝优妮塔（使用GamePad）
30	击败罗丹。购买入门券即可挑战，胜出才扣钱，且之后变成免费

剧情攻略

角色简介

●贝优妮塔

由流明贤者和暗影魔女结合而诞生的禁忌之子。继承了掌管世上一切的“世界之眼”之中的“暗之左眼”，跨越漫长的岁月，在现代依然存活的魔女。她拥有强大无比的魔力以及从美貌中无法想像出来的残酷，毫不留情的战斗方式在魅惑敌人的同时也让他们深陷恐怖。双手双脚上装备着手枪，在打击的同时进行枪击，华丽地施展传说中的子弹格斗术Bullet Arts，甚至能依靠自身黑发中蕴含的魔力召唤强大的魔兽到现世，以名为邪恶编织的招数来葬送敌人。

●贞德

与贝优妮塔一起，在500年前狩猎魔女的事件中存活下来的暗影魔女。其强大的魔力比起贝优妮塔有过之而无不及，漆黑的四把手枪名为All 4 One，同样能够使用子弹格斗术。在本作中为了保护好友贝优妮塔，在对抗突如其来的天使时遭到意外，其灵魂被扯进了魔界，并且在不久之后就会消散。而拯救她的关键，就是存在于世界某处的魔界之门Gates of Hell。

TIPS ●**赚钱诀窍：**在CHAPTER14搭乘魔导装甲，重复战点1~3，就可以轻松赚钱。最高难度中，使用罗莎，装备绝望的眼神、绝顶之腕轮2，在战点3的挑战释放暗影巅峰即可。

●洛基

在水之都与贝优妮塔相遇，拥有不可思议的力量。这个少年能够在常人无法理解的异次元空间“炼狱”以及人间界自由往来，还能使用扑克一样的卡牌武器和来自天界的使者周旋。他虽然自称要到达灵峰芬布尔之冬的山顶，又对贝优妮塔示好以寻求协助，但是其真正目的却没有言明。此外，洛基操纵时空的能力也有别于魔女和贤者的能力。

●假面之贤者

似乎要处处针对贝优妮塔，一路阻拦袭击他们的面具男，有着凌驾于常人的能力，真正身分不明。他不仅能够使用匹敌于魔导术的超常力量，还能够随意召唤强大的天界之人。白色的装束让人联想起曾经与暗影魔女并称为世界观测者之一族的“流明贤者”。由于后来两族的对立，如今出现在贝优妮塔面前的他无疑是一个巨大的威胁。

●预言者

暗藏在水之都涌动的不安气息之下，充满了谜团的存在。他隐居在自己的城内，似乎监视着贝优妮塔的动向，但动机不明。与假面贤者共谋的同时，跟天界的使者也有关联。从他自信满满的举动来看，实力非同小可。在庄严的祭服包裹之下，显得伟岸而又安详，神秘的样貌让人分辨不出男女。而藐视魔女和贤者的气场和仿佛看穿了一切的眼神，也说明了他深不可测的能力。

●卢卡

只为了追寻“抓住真相”，满腔热情地周游列国，神出鬼没的自由记者。衣袖中藏着钩链，经常像间谍片一样潜入取材，单凭气势就能闯过危机的运气让贝优妮塔也感到无语。而为了解开至今未能窥见全貌的魔女与贤者之间的往事，卢卡便来到了水之都。不难发现，游戏中散落各地的手帐记忆就是这个记者写下的。

●恩佐

不管是怎样的谣言都逃不过恩佐的千里耳，只要是能够生钱的小道消息，就会被恩佐天生灵敏的嗅觉发现。身为处在黑社会的情报贩子，他的所到之处经常都会发生争执。只要是被他看上的猎物，不管是神魔都会被剥削得身无分文。恩佐的情报源就算是贝优妮塔和罗丹也甘拜下风，只不过他通常不会知道贝优妮塔凭借着他自己的情报引发的骚动，已经在慢慢地左右着这个世界。

●罗丹

在罪恶活动横行的黑暗街里面，经营着一间恶棍无赖聚集的酒吧“地狱之门”的酒保。虽然看上去凶神恶煞，墨镜之下射出的凌厉视线足以让闹事的顾客不敢轻举妄动，但是实际上为人平和。除了暗地里跟看得顺眼的人交易各种武器之外，自己还能制造超乎想像的器具，人称“魔界的枪械匠”，真正的身分却无人知晓。罗丹还精通天界和魔界的诸事，在两界历史学方面造诣深厚，因此有不少人会为了一些超自然灵异事件而求助于他。

●罗莎

罗莎使用的招数类似贝优妮塔和贞德的子弹格斗术，而且也能施展邪恶编织攻击。这个谜一样的女人至今仍然被铁链锁住了四肢，让人不禁想象其遭遇到了何种动荡往事。

RECORDS OF TIME:终焉

开篇的两章只是让玩家熟悉游戏基本操作和剧情的序幕，不包含收集要素。

◆终焉

满月之下，带着黑框眼镜的短发魔女和蒙面的长发魔女并肩对抗成群的天使，而这背后的一切，都发生在光明与黑暗孕育的永恒世界里……

阿萨神族的传说——可以追溯到世界的起源，在无人知晓的原初世界的状态时，世界因争端而分成三块——光明与黑暗，以及混沌。作为混沌而诞生的世界，即是人间界。

不久后，三界分别产生了各自的统治者。当然了，人间界也没有例外。其神名为——阿萨（**エ－シル**）。

阿萨长年居于山之巅，静静地守望着下界。他的观测确定了万事万物，世界的存在因其观测而得到承认。意即身为观测者的他，以其所见创造了世界，他的眼睛便是创造世界的神力。

然而阿萨为不成熟的人类而感到担忧，他便把自身掌控世界的力量一分为二，交给了人类。此乃“光之右眼”、“暗之左眼”。神之双眼同时也给人们带去了“选择”的概念，光明与黑暗，非此即彼。凭借确定世界的双眼，人们得以选择自己的道路，人们学会了认清自我；继承了神之双眼，作为创世主，人类从此迈向了伟大的繁荣之路。

“流明贤者……”贝优妮塔在天使残骸的余光间看见了突然出现的蒙面的神秘人。神秘人射出的羽毛，似乎在召唤着另外的天使。

“不会吧，别跟我说还没死干净。”贝优妮塔半信半疑地说道。

流明贤者二话不说便发起了攻势，然而贝优妮塔的子弹对他毫发无伤。“哎呀，你不爱聊天?我见过的贤者可是很健谈的男人。”

交锋中，贤者的面罩破裂了一角，贝优妮塔看到那只发光的右眼，倒吸了一口凉气……

镜头转到现代，周遭是一片战斗后的残骸。“我不会让你逃走，跟我一起归西吧。”垂死的巴尔德带上独眼镜，出窍的灵体被拽了回来。临死前，巴尔德只留下了一句话：“你完成了约定，谢谢，永别了……我的女儿。”

就这样，最后的贤者拥有的“光之右眼”伴随着其主人的性命，从世上永远消失了。

PROLOGUE:混沌の世界

◆混沌的世界

在美国的街头，到处洋溢着圣诞的节日气氛，空气中却蔓延着让人不安的广播：“各地相继发生异常的气象状况，以及大规模的地震……受此影响，政府编制了专门的调查小组，认真研究其背后的原因，以求尽早解决……”

“搞什么鬼！”恩佐望着街头的大荧屏出了神，手上的礼盒又叠了一层，他被吓了一跳。

“我们再去买双鞋，走吧。”一身纯白大露背淑女装束的贝优妮塔悠闲地说道，她一边抽出口中那根棒棒糖，举手投足依旧充满了诱惑力。

恩佐不服气，埋怨道：“明明

TIPS ●活用饰品：在某些挑战或是BOSS战中利用特定的道具可以收到意外的效果，不妨针对难点搭配装备各种饰品。

是我要买东西，凭什么要我当你的苦力！再说了你买这么多鞋子干吗？你是八爪鱼吗？”

“啊啦，你确定不要收回刚才那句话？前阵子的委托我还没收费吧，话说当时是谁哭着求我，还怕会被人吊死的呢？”

“哎，真是麻烦的人情。到底是知人口面不知心，谁会想到侍奉神明的祭司在背地里竟然还是把天使送进地狱的魔女！喂等等我！我说，魔女不是死了之后要被拖进地狱一生受罪吗。为了弥补罪过，还去给惨死的人吊丧，你就不怕遭报应？”贝优妮塔把情报贩子恩佐的怨言当耳边风，但他还是没有要闭嘴的意思。

“都怪你，我到现在还没买到东西！”

“那你要买什么？”

“才不告诉你。跟你扯上关系都没好下场，赶快打车滚回家去吧！”

话音刚落，红色衣服白色长发的女子驾着摩托冲了过来，几乎要把恩佐的蛋蛋碾爆。

“贞德，好久不见。最近跑去哪里了？”贝优妮塔上前搭话。

“只是去调查一些事情。瑟蕾莎，最近你不觉得有些不太对劲吗？”

“这么一说确实有点。你看这穷货情报贩子，竟然能跟老婆孩子过得那么滋润……”

“少废话，真是多管闲事。”恩佐忍不住反驳一句，“瑟蕾莎？呵，你还好意思自称瑟蕾莎。找回了记忆，发现自己的名字原来像个小女孩，搞不搞笑。你来干吗？没人叫你过来。”

贞德对他冷笑了一声，不过还是无视了这个家伙，继续谈起刚才的话题：“我想你也发觉了，天界那边一点动静也没有，太奇怪了……而且，‘下面’也是一样。”

贞德的话引起了贝优妮塔的注意。今日正好是圣诞节的巡游，在市中心上空飞过了空军部队的飞行表演，地面人潮涌动。恩佐终于想到了要买战斗机玩具当礼物。

“具体的情况晚点再谈吧，我先回去。”贞德跨上他的坐骑。

“圣诞派对也交给你了。”贝优妮塔的预感应验了，战斗机上出现了天使，一场战斗在所难免。可惜她“脚上的普通手枪”一点儿也不管用，她两脚蹭掉手枪，说道：“什么破烂玩意儿，真讨厌。”

地面的恩佐正要逃跑，轿车却抛锚了。“我就说跟着那女人得倒霉！”这时车前出现了一个圣诞黑人，他扛着礼物袋自言道：“哼，给你一份礼物好了。”“你、你是……罗丹！开什么玩笑！”“嘿，这不是恩佐吗。让开点，赊账还没还清你可不能死。”

翻天覆地的战斗后，贝优妮塔再次见到了贞德。贝优妮塔本想让她买到鱼子酱回家，却因为召唤出来的魔兽失控，而使舍身救己的贞德身负重伤——贞德的灵魂，被活活扯进了魔界。

——某处，流明贤者面前出现了新的神秘人。

“流明贤者啊，你不想复仇吗？我认识你的仇人。夺走你最爱的那个人。”

“你说什么？！”

◆间章

“死去的魔女无一例外，魂魄都会被拖进魔界。魂魄变成瘴气，在魔界迷走，永远地遭受苦痛的折磨——这是跟黑暗住民达成契约的前提。”罗丹一边处理贞德的肉体，一边解释道。

“讲什么课呢？这家店招牌没写是什么大学吧。”

“一点也不像你啊，贝优妮塔。有你这种能耐的术者，不可能会搞砸召唤术。一定有什么原因——比如说控制这个世界的力量产生了异变。”

一旁的恩佐看着裸体的贞德，喃喃道：“死了也这么好看。活着的时候，老觉得这女人惹不得，现在这样子……还是不好惹……”

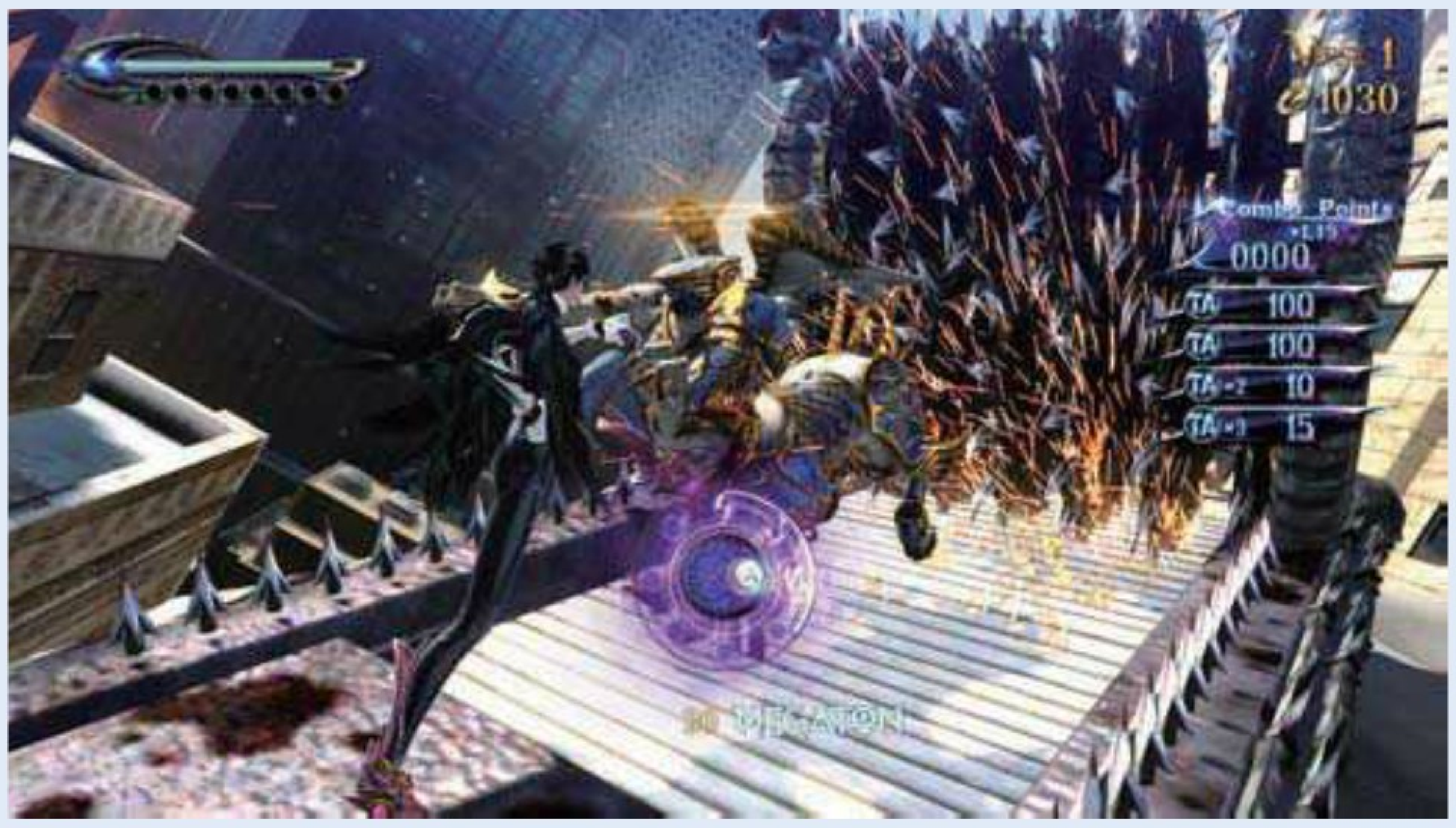
“人家还没死呢。”贝优妮塔愤愤道。

“魔女的死，只有在魔女的魂魄变成瘴气，融入魔界，完全消灭时才能盖棺定论。被拖进魔界的魂魄，已经无药可救。”

“魔界的入口，‘地狱之门’……”贝优妮塔思忖道。

“我不打算拦你，但是你去了大概也是白去，”罗丹说着，把余下的液体也倒了下去，“好了，这样就能减缓肉体腐坏的速度。”他摘下贞德的“心脏”，交给了贝优妮塔。“你们魔女生存必须的魔导器，摘下了就代表肉体的崩坏。但是没有这个的话，魂魄也无法回收。记住了，维持肉体的结界只能撑24小时……”

贝优妮塔收下魔导器，让恩佐准备私人飞机，前往地狱之门的所在地——当然是不顾什么恩佐的圣诞节了。



CHAPTER Ⅰ:起源の都 ノアトゥ-ン

在码头开始会有收集要素，但部分需要特殊能力才能进入，在获取能力之后回来收集即可。场景中的一些物件可以攻击打破，拿到调合的素材等等。而金黄色的棺材（以下称作宝箱）也是直接攻击打破。攻略中着重提示有数量限定的收集，比如魔女的乌鸦和魔女之心碎片，正北方向为初始位置面向的方向。

●魔女之心碎片：初期无法获取，需要海蛇形态。在西南码头地图看板下方入水，到达断崖的位置游下去，往后看到靠近岸边崖壁光亮的入口，拐进去尽头有宝箱。

▲开始之后向右走到达木板码头找到乌鸦，要用黑豹形态靠近捕捉。

TIPS 到UCG视频自频道http://v.tudou.com/Gamehalo/ 搜索“猎天使魔女2”，收看热血最强无限巅峰难度的全挑战紫月评价，以及全程无伤攻略。

●月珍珠碎片：在东侧二层的透明宝箱完成挑战。只要注意跳跃的时机，以黑豹形态收集 5 个物件即可，最后一个从帐篷跳过去比较方便。

●魔女之心碎片：西北水下的宝箱有 1 块；附近的**ムスペルヘイム**挑战完成后也有 1 块，要在 30 秒内击败敌人。

▲在第五章学会ビ–ストウィズイン后，购入秘传书，用变身鸟的技能**クロウウィズイン**滞空找到乌鸦。注意从东边的楼梯上去二层，变成黑豹后从尽头栏杆跳出去，然后二段跳，再变成鸟朝着目标直线飞过去，靠近的时候可以再跳一下就能拿到了。

●魔女之心碎片：进入水底无法回头。第一场战斗后跳到远处的平台打开宝箱；在挑战的附近潜水，拐过拱门有另一块碎片。

●月珍珠碎片：挑战的要求是在魔女时间中打倒敌人。一般攻击是伤不到他们的。

◆起源之都

“灵峰芬布尔——传说之中通往魔界和天界的高山，‘地狱之门’就在山中某处。准确位置没有人知道，甚至说不准是不是真的有。这座山被奉为神灵，正因为接近它的人们都会被拒绝。登山的人必定会遇难，坐飞机靠近后坠毁的，更是数也数不清。呵呵，总之不是进了天堂就是下了地狱。我就在山脚下等着，你完事儿了就来找我吧。记得包我的食宿差旅费！”

贝优妮塔和恩佐乘坐私人飞机前往灵峰，途中却被龙一样的怪物袭击，抛弃队友的贝优妮塔只身寻找地狱之门的入口。她落到了灵峰脚下的城镇诺亚顿，而尾随其后的，则是一只小松鼠。

小松鼠的真身，原来是一个年纪轻轻的小弟。这个魔术师使用卡牌来战斗，单人对付几只天使竟也绰绰有余，只不过气焰太过嚣张，被贝优妮塔玩弄于股掌之中。

再次碰面时，他被天使的残骸压住，动弹不得。“赶快救我出来！”

“这是求人的态度? 难怪被天使教训了。”

“烦死啦。算了，我们交换条件。”

“听好了小子。求救的是你，有资格谈条件的只有我，搞清楚状况哦。”

“好吧，但是要我带路的话……”

“还没听懂? 轮不到你来谈条件，”贝优妮塔的枪口对准了兜帽小子，“还有，说话别没大没小的。”

“哼，我也不叫小子，叫我洛基。你又没说过自己叫什么。”

“贝优妮塔或者瑟蕾莎，你喜欢哪个? ”

“呵呵，瑟蕾莎，一点都不配。”

“随你的便，走吧小子。”

“叫我洛基！”

“等你有点男子气概再说吧。”

贝优妮塔从小子的话中听出了蹊跷，相必他对灵峰和地狱之门都有一定了解，而洛基明显被天使追杀。于是在教会再次相遇时，两人达成了合作协议：贝优妮塔护送洛基，确保他的平安，而洛基则充当她前往地狱之门的向导。

不过洛基三番四次地拖了她的后腿，小松鼠怎么调皮也敌不过黑豹的爪牙，魔女一把捉住了他：“哎呀，原来你还有这种本事。”为了不让他碍手碍脚，贝优妮塔顺手就把小松鼠塞进了自己的双峰。

●魔女之心碎片：进入水之广场，在西边的透明宝箱拿到1块；下去广场的水底，完成挑战拿到另一块，挑战中一边打倒敌人一边可以增加战斗的时间。

剧情之后爬上中央的石碑，从顶部开洞的位置可以穿过去，开始中 BOSS 战。承受一定伤害后，BOSS 的剑会掉下来，这时要攻击剑。

进入教会，首先不要跳到下面去，在 2 楼以黑豹形态跳过去找到乌鸦。在 2 楼右边的挑战中无伤通过即可获得 1 块魔女之心碎片；在挑战的附近的宝箱中拿到月珍珠碎片。

剧情之后，在门后的透明宝箱拿到魔女之心碎片；在前方阶梯拿到调合配方。

出了教会在空地战斗完毕，回去教会第一张地图又刷新一次战斗，然后再回来。在水道中战斗之后拿到魔女之心碎片。之后进入 BOSS 战。

CHAPTER Ⅱ:时の记忆

一开始在右边完成挑战，拿到月珍珠碎片。要求是打倒天使后捡起天使的武器再消灭敌人。

跳下水道，在水源的洞下穿过去，在尽头宝箱处拿到魔女之心碎片。

剧情后按照 QTE 按键进入魔女时间，可以乘浪到达对岸。魔女时间内往回走到广场会触发另一场战斗。在对岸开门后往回走也会触发一场战斗。

在乘浪事件后门会打开，在建筑物内东侧可以找到乌鸦。场景变化后，爬上旋梯穿过空洞。BOSS 战后左边的挑战要求连招不中断通过，只要不被攻击打中即可，成功后获得魔女之心碎片。

CHAPTER Ⅲ:神域 ～天国门～

本章只有 BOSS 战，在水上躲避障碍物之后进入空中的战斗，建议使用弓箭，留意躲避连续的打击技能。

CHAPTER Ⅳ:邂逅

一开始在房顶的洞那里跳下去有一本手帐，比较容易遗漏。在屋顶的尽头往左跳到远处的屋顶，拿到魔女之心碎片。

在踢坏钟楼的位置往回走，以鸟形态飞到对面会有一场战斗。

在立体循环的塔顶场景，注意绕一圈，会找到一个挑战。要求不中断连招通过，最后有盾牌的敌人比较麻烦，要及时回避和用手枪射击避免中断，完成后获得魔女之心碎片。另外在柱子背后有透明箱子，完成后获得月珍珠碎片。

▲门打开后触发战斗和小弟的剧情，之后看到进来的门口上方第一根电线贴墙壁的乌鸦。这里可以离开门一段距离，跳到乌鸦一侧的帐篷上，然后对着墙壁蹭一下，在顶点二段跳，变成鸟后就有足够的高度，飞到乌鸦经过的位置，等按键提示和声音出现即可捉到乌鸦。

在 BOSS 战之前有商店的场景，注意要破坏掉那对情侣的长椅，触发一场战斗。

◆时之记忆・神域・邂逅

贝优妮塔意外碰到了臭美男记者卢卡，据卢卡调查到的消息，诺亚顿正是连接三界的重地，天堂之门、地狱之门均在此处，而洛基也从他仅有的记忆里透露出惟一的捷径，就是水之大圣堂的天空之桥，只不过最后会到达地狱还是天堂，就要看个人的造化了，他的目的也非常单纯：无论如何都要前往灵峰。

一路上，两人遭受天使的拦截，通往天国之门的途中，洛基落单了，并且遇到了蒙面的流明贤者……

CHAPTER Ⅴ:水の大圣堂

▲开始之后在地面往左走，在透明魔女之棺的左边石块的洞中找到乌鸦。

一开始要变身海蛇上岸，剧情后往左有透明宝箱（水中 4 颗，空中 1 颗）。

继续往西北角水中走，拿到天使歌声。游到东侧上岸有一处挑战，没有特殊要求，但魔女时间无效。最后从水中向北离开，途中往后走有一场战斗，拿到月珍珠碎片。

▲在水之大圣堂的大广间，洛基的事件中一起爬楼梯的时候，往左看到突出来的最后一根柱子上有乌鸦。

进入地下墓地，在左边找到乌鸦。到中央调查两次，触发战斗。之后游到上方，这里的挑战要求不落地通过，建议用弓箭完成，获得月珍珠碎片，从塔顶离开。大广间剧情后返回水中，触发战点。

在大广间地面拿到天使歌声，附近有一处战点。上旋梯后有一处挑战。在洛基逃跑时可以回避，蓄满魔力按 L 发动攻击。

◆水之大圣堂

幸亏贝优妮塔及时赶到，洛基得救了。但是经历了与流明贤者的一场苦战，贝优妮塔和洛基都掉进了附近的水域。本以为保护对方的洛基，却溺水昏迷，被海蛇姿态的贝优妮塔救了上来。

“小子，你也太乱来了。”贝优妮塔放下洛基，看着他，心想区区一个小孩子竟然也敢跟流明贤者对峙。她越来越觉得不对劲，不禁担心地喊了起来：“喂……小子，快醒醒！”

“噗，哈哈哈哈哈——”

“你！”淑女被假装昏迷的小子气得炸了毛，起身一脚踢飞了他。

洛基大笑起来：“对着不认识的人，你也能慌成这样啊。”

“是敌是友都不清楚，你不还是拼了命？”“不然还当什么男人。”洛基得意了起来。

“我认识的男人里面，的确也有这种做事不经脑子的呢。”“那家伙一定也是个好人，不过可能也是个色狼。”说完，洛基又捂着头，似乎之前的记忆又让他痛苦了起来，不过很快他就指着前方的建筑说：“前面就是大圣堂了，走吧。”看来赶时间的并不止贝优妮塔一人。

两人来到大圣堂的地下墓地，配合洛基的能力和贝优妮塔的钢管舞，大圣堂渐渐恢复了原状。这时名为苦痛的魔兽从天而降，“这是魔界的怪物……为什么魔界要跟我作对？”贝优妮塔越发感到不安，幸好她召唤的独角兽还算顺从，轻松解决了对手。

“上去旋梯应该就到了。”洛基说道。

“我信你，这是女人的直觉。”“哼，这又不是什么漫画情节。”“至少我知道，你跟以前的我情况类似。我曾经也失忆过。”“我只知道自己要去芬布尔灵峰……”“真是可怜的小子。想妈妈了吧。”“才不是！”

贝优妮塔显出温柔的一面，安慰道：“按自己的想法去走吧，我就是这么做的。”

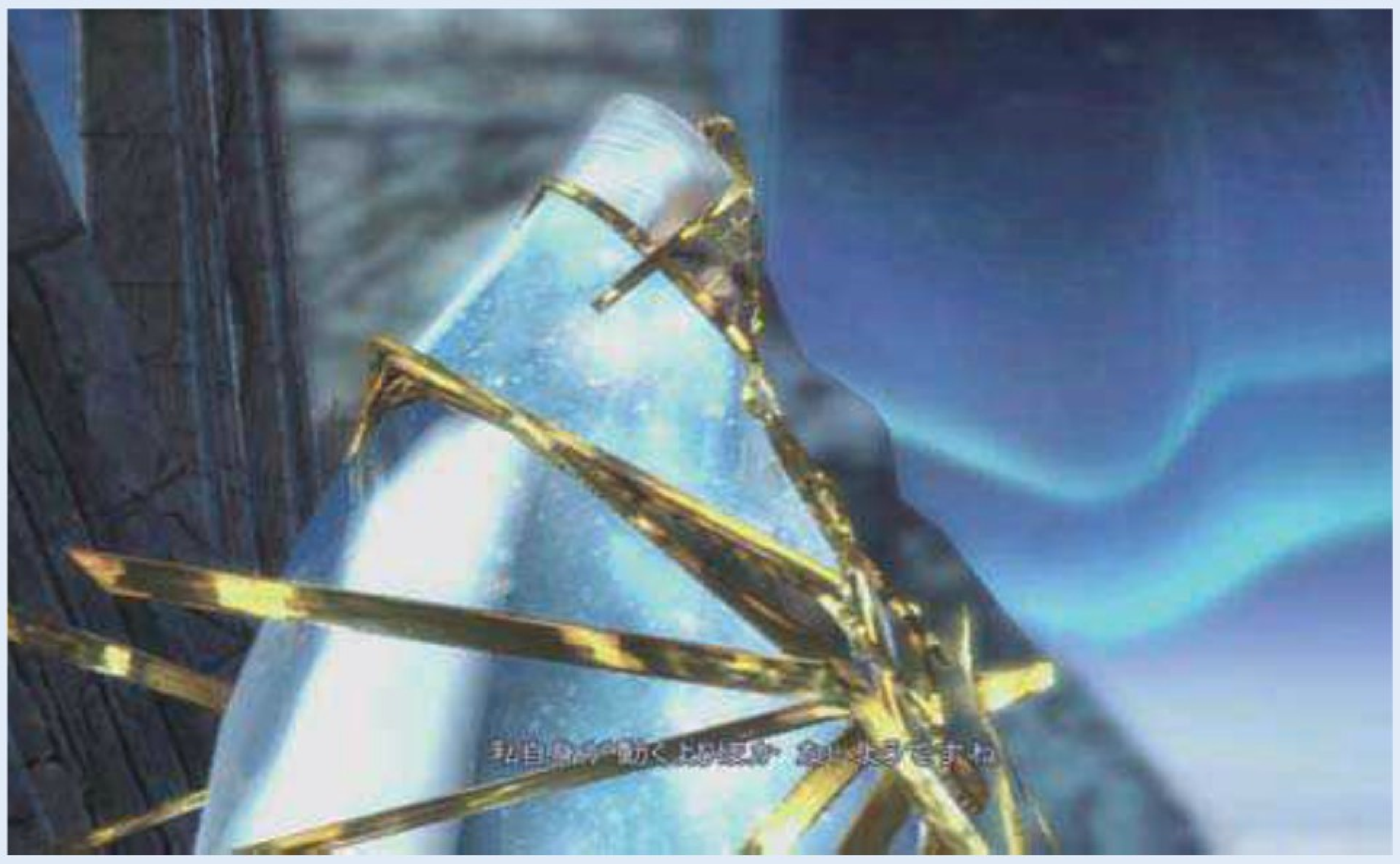
在大圣堂的旋梯上，记者卢卡再次出现，他躲开了洛基的飞卡，一眼就认出了这个小子。

“我说那个做事不经脑子的男人，就是这个人。这次又要调查什么？”贝优妮塔问道。

卢卡掏出了笔记本：“各种猛料啦，不过，在这个灵峰山麓的小镇，最有价值的还是‘阿萨传说’……”

洛基明显对这个词汇并不陌生。“贝优妮塔，我想你也会牵扯进去哦。”卢卡补充道：“阿萨的传说……继承了神之双眼的人类。”

“神之双眼……”贝优妮塔



不觉严肃了起来。“没错，那就是贤者和魔女掌管的‘世界之眼’。”

“世界之……眼？”这时洛基似乎听得一头雾水，又或许只是记起了什么。

“只是光之右眼已经从世上消失了，成为最后的贤者的陪葬品。世界的异变，也许就跟这件事有关系，我要亲眼看看世界的变化。世上的真相永远只有一个——这就是我追求的东西。不要小看这个出色有才的美男……啊！”

忍了好久的贝优妮塔，终于出脚踢飞了这个恶心帅。

洛基利用自己的能力，启动了大圣堂里的大水球机关，水球高速上升，他们穿越了大群的天使，终于来到了圣堂的顶端——天空桥。然而好事多磨，临近天空桥的两人被天使截击，尽管消灭了敌人，他们还是掉到了跟灵峰位置相反的地方。高大的建筑内积水颇深。洛基说这个地方似曾相识……

◆间章

“又失败了吗。果然还是不能单靠这些杂鱼，我还是亲自出手吧。”神秘人跟流明贤者说完，降落到大圣堂。此时他还不知自己恰巧被卢卡目睹其踪迹。而另一边，则是从天空桥落下的贝优妮塔和洛基……

CHAPTER Ⅵ:天空桥

本章只有 BOSS 战，建议还是用弓箭猛射，BOSS 的纵斩预备动作时间比较长，要稍微耐心一些。

CHAPTER Ⅶ:方舟

破坏开始地点身后的残骸，拿到手帐。中途往右走，有一个挑战，要求在魔女时间内击败敌人。最后的 BOSS 战节奏比较快，要注意其背后的召唤攻击。

▲和ヘイトリッド战斗后，即在第一个战点的位置，往上方观察，在右侧的斜坡变成黑豹上去，二段跳找到乌鸦。

◆方舟

“终于走投无路了呢，”曾经三番四次出现在洛基眼前，跟洛基一模一样的幻影突然开口说道：“你不属于这个世界，一分为二的我们，注定只能存在其一，不是你死便是我亡。”说罢，双方飞出了手中的卡牌，洛基踉跄倒地。

“没事吧，小子。”贝优妮塔在一旁关切地问道。

“贝优妮塔，我记起来了……地狱就在附近……”洛基若有所思地说。

与此同时——

“时间所剩无几了，”还在酒吧的罗丹手上握着魔导器，如此说着，他走向贞德，“要是能赶上，那真是奇迹了。”

——两人找到了方舟，继续沿水路进发，却被魔鬼鱼活活吞进了肚子里。“小子！你在哪里——”贝优妮塔发现周遭的断壁残垣，心想洛基不在身边，环境也都没办法恢复原貌了。

贝优妮塔在魔鬼鱼的内脏发现了洛基，此时蒙面的流明贤者又来滋事，看来除了子弹打不中他之外，他还能操控子弹的位置，藉此反攻。可是这次他的战意收敛了不少，贝优妮塔问道：“为什么要对无辜的小孩动手，你以为这样就能吸引我注意吗？”

“暗影魔女，可别自作多情了。你才是多管闲事的那个人。”

“你说什么？！”

大战一触即发，双方在魔鬼鱼的体内施展召唤术，战得正酣之时，贝优妮塔发现了贤者胸前金色的圆柱状挂坠。

“小子！”洛基的卡牌打中了贤者的面具，也打断了贝优妮塔的注意力。她回过神来，只见贤者的右眼闪烁着亮光。

贝优妮塔不敢相信眼前的事实：“光之右眼……”

CHAPTER Ⅷ:古の文明都市

◆古代文明都市

战斗炸开了魔鬼鱼，二人落到一片充满了浮游残骸的地方，眼前则是倒金字塔的巨大建筑。

“难道这就是……”

“终于到了，这就是地狱的入口。”

“地狱之门！”

“竟然要到这种地方来见面，你的朋友还真是大牌。”洛基嘲笑道。

贝优妮塔轻轻叹了一口气，“就是，为了给我挡刀，不但被杀死，还沦落到地狱来。谁敢小看她。”

“什么……”洛基顿了一下，苦笑一声：“哼，我倒想见识一下是什么家伙。芬布尔灵峰我先不去啦，帮你把门打开一下好了。”

“哦，你说真的？”

“不小心听到这种悲惨故事，我想跑也不好意思了吧。再说了，那个面具男，要是被他偷袭就麻烦了。走啦！”

走到有金色瀑布的位置（商店之前），往瀑布对面下方看，可以发现隐藏的位置。打败会变形的BOSS，在平台附近找到乌鸦。之后往商店的方向走，进入洛基开启的入口。在庭院战斗后，进入建筑物的门，拿到月珍珠碎片。

回到原地，就去章节最初的位置，触发一个战点。最后调查传送门，这里要玩一个飞行小游戏。

▲飞下去隐藏的位置，可以跳进一个挑战。要求使用敌人的武器通过。

传送门之后的场景第一场战斗后，从远处的宝箱飞到角落，拿到天使歌声，往黄色传送门走也有一处战点。之后直接飞行绕到传送门离开。

▲在“パラディソ 黄昏の庭”的战斗后，进入有水的房间，往右上方看。站在台座上向着乌鸦二段跳。

进入黄昏之庭，在水下留意墙壁上的挑战，变身海蛇进去，要求是不落地通过。敌人合体后会迅速破坏落脚的平台，建议跳到中间，然后用弓箭不停射击使其硬直，尽快解决大的那只，而魔女时间中比较容易控制跳跃。

进入水底走到尽头，这里的场景跟之前的类似，从柱子跳到2层，拿到这里的魔女之心碎片后变成海蛇离开。

在下个场景的挑战要求连招不中断，要小心被减速，建议还是用弓箭解决。上楼梯后被追杀，变身黑豹逃跑即可。在最后的传送门飞行小游戏破坏红色水晶获得魔女之心碎片。

CHAPTER Ⅸ:ゲイツ・オブ・ヘル

注意一开始先不要转动机关，往右飞过去有第一个战点。在传送门之前有透明宝箱和挑战，挑战中打倒敌人从而增加时间，这个挑战难度不小，必要时可以使用道具。

▲在圆形平台战斗后，在前面左侧的墙壁上找到乌鸦。靠近也不会飞走。

在穿过传送门，重新回到破碎的户外空间后，在有商店的圆形平台后方的地面上找到乌鸦。

▲从此处过去有一处战点。再往下跳，走到尽头可以拿到天使歌声。

◆地狱之门

借助洛基的能力，贝优妮塔成功打开了地狱之门。

“嘿，愿意干这样吃力不讨好的事情，也就你一个而已了。”

“也许吧。”贝优妮塔回答说。

“好了，保镖的工作就到这儿吧。有缘再见啦。”

“等下，小子。你自己一个人，太危险了。”

“我都带你到这儿了，接下来还得去芬布尔灵峰呢。”

贝优妮塔听了，训斥洛基说：“不行，丢下你这样的小孩子，我也会分心的。你就乖乖跟着我，等我把事情解决了，再陪你去芬布尔。”

“喂喂，开什么玩笑。陪你去地狱要危险好几倍好吗？”他转身迈开步子，“我闪人啦，替我向你那大牌朋友问个好吧！”

“小子！”

贝优妮塔举起了手枪。

“刚说就到，”洛基望着面前的人，“我不就蹭了一下你的面具而已，有必要这么生气吗？”

枪口对准的，是流明贤者。

远处传来了神秘的话音：“当然了，你可知道自己罪孽多么深重。”神秘人继续说：“记忆消失了，印刻的历史却不会消失。你说是吧，流明贤者？”

二对二的战斗箭在弦上。

“等等！”被流明贤者拦住的洛基问道：“你一直在追杀的该不会是我吧？”

“支配者啊，就算是小孩子，我也不会放过你。”贤者摘下面具，“看到这张脸，你还敢说自己是无辜的？！”

“哼，我还真没印象。你还不如来个自我介绍呢。”

至于挡在贝优妮塔枪口的，自然是神秘人：“你的对手是我！你身上还有属于我的东西呢……你的眼。”

预言者——企图夺走其左眼的神秘人，贝优妮塔面对他，显然处于下风。

“贝优妮塔啊，暗之左眼在你身上简直就是暴殄天物。还是乖乖交出来吧。”

“对小孩子动粗的人，你不配得到任何东西。”

“那好，就让你见识一下我的力量——‘时空超越’！”

贝优妮塔脑海中顿时闪现出历史的记忆——牢笼一般的暗室里躺着许多魔女的躯体，站在其中的

巴尔德质问起来："不是说阻止魔女的暴动吗，为什么要做到这个地步。"

"三位一体的世界，是主神裘贝蕾丝统一的世界。为了将世界恢复应有的姿态，必须让人类交出神之双眼——"四元德之一，象征勇气的天使高高在上地回应着。

"胡说八道！"

"巴尔德！原来真的不是你做的……"

巴尔德怀抱奄奄一息的魔女，说道："当然了，我们都被这些家伙陷害了。罗莎，你先别说话……我一定会救你出去。"

天使又开口了，奇怪的发音让人难以理解："欺骗人类何其容易，向往混沌的你们……是时候受死了……毁灭所有贤者和魔女……让神之双眼回到原来的地方！"

"你、你说什么！"巴尔德惊得瞠目结舌，完全注意不到近处飞来的武器——"巴尔德！"——直到魔女为他挡下了这一攻击。

"混帐！……罗莎！罗莎！"此时的巴尔德，眼里却只有罗莎。而武器的所有者，则是使用卡牌的少年，额头上的菱形光亮异常醒目。

罗莎喘着气，说出了临终的话语："虽然我们20年未见，但是……你看，你送给我的礼物，"她从怀里探出一根金色的圆柱吊坠，"我一直有好好珍惜……最后能够见到你一面，真是太好了……"

"别说了，我为你疗伤——"

"巴尔德，照顾好我们的孩子……瑟蕾莎。你见到她，一定会吓一跳的……她才是……世界之眼的……继承人……"

历历在目的一幕掠过贝优妮塔的双眼，震惊、恐惧、疑惑、迷茫，都化作冷汗冒了出来。

预言者发话了："还不相信吗？这就是历史的记忆，这就是真相！"

洛基见状，果断射出手上的卡牌。卡牌穿过地狱之门的缝隙，大门缓缓张开了，强大的引力把贝优妮塔和洛基两人，以及流明贤者都拉扯了过去。

"哼，雕虫小技……也罢，世界归还于我，也只不过是时间问题而已。"预言者自知错失良机，便暂且撤退了。

CHAPTER X:魔の领域

出发后往左有小路，进去的挑战中魔女时间无效。之后在大路往右飞到远处，有一处战点。

▲这时往左看到龙卷风附近的平台，飞过去，缓慢降落等乌鸦飞过来捉到。

跳到尽头穿越蜈蚣的时候，留意两边以及上方，途中的环形位置，在右上角会有魔女之心碎片。

打完蜘蛛后的通路全都要攻击树根的核心，才能继续前进。中途打倒リゼントメント，破坏核心后先往左跳下去，拿到月珍珠碎片；跳上右边尽头拿到天使歌声，这里还有一处战点，这次是两只リゼントメント。要特别小心这种怪物，看到紫色的魔法阵和光线射击时要迅速避开，否则贝优妮塔会变成小女孩，之后就是被秒杀的命运。

打倒第一只リゼントメント后，破坏核心进入下一场景，一开始就可以找到左边岩石上的乌鸦。（挑战附近）

下一场景的挑战要求无伤通过。到对面打破核心，拿到天使歌声。在下一个核心右边有透明宝箱，收集碎片之后继续直走，回到之前的场景时会有一处战点。透明宝箱东侧也有一处战点。

◆魔之领域

被卷入地狱之门的贝优妮塔醒来，她看了看手中的魔女心脏，亮光又熄灭了一些——贞德留给她的时间已经不多了。

穿越让人反胃的蜈蚣虫树根地带时，贝优妮塔遇见了意想不到的人物。

"罗丹？你怎么在这儿。难道想当一回白马王子来救我？"

戴着墨镜的光头黑人吐了一口烟雾，笑着说："救你？开什么玩笑。你要是小命丢在这儿，我还得回收呢。"

玩笑之间，魔鬼鱼从天而降，罗丹跳到鱼背上大展拳脚，汹涌而来的怪物瞬间灰飞烟灭。

"看来我的猎物就在那边，"

"贞德也是。"贝优妮塔飞身而出。

"站住，别想偷跑——"

贝优妮塔回眸一笑，就差给他一个飞吻了。

"哼，随你便。记住别把我的猎物打得魂飞魄散。"罗丹见拦不住，只好目送她前往地狱的最深处。

CHAPTER XI:魔界 ～统治者～

◆魔界 统治者

贝优妮塔来到魔界宫殿，不知何处传来了人类无法理解的话语："这种气息……人类啊，竟敢凭血肉之躯闯进这种禁地。"

贝优妮塔听懂了，她不耐烦地回了几句："我是来接好朋友的啦。门禁快到了。"

"朋友？那个魔女……早被我吃掉了。人类，不想被我消化的话，赶快滚吧，别打扰我休息。虽然你也逃不出魔界了——"

贝优妮塔使出召唤术，让蝴蝶夫人搞起了破坏。"要是我把整个宫殿拆了，你看怎样？"

"住手！难道说，你也是魔女？……你也跟恶魔缔结了契约——'蝴蝶夫人'！我找了好久，蝴蝶夫人，我对你的怨恨就算千年之后也不会忘掉。我要亲自让你身首异处！"

贝优妮塔大笑了一声："哈哈，真有趣，就陪你玩玩。我说你到底都做了些什么好事哦？"

散发着狂气的曼陀罗女魔爱娜温现出了第二形态，贝优妮塔发现了在她体内的贞德。

“哈哈哈哈，多亏了这绝顶美味的灵魂，我的力量源源不断，叫我魔界女王吧！”

“就凭你这张脸？回家照镜子去吧！”

她召唤出蝴蝶夫人，将蝎子形态的爱娜温开膛破肚，救出了贞德的灵体。就在最后一击的时刻，罗丹赶来挡住了她的拳头：“不是叫你冷静点吗。还不赶快——”

贝优妮塔收起蝴蝶夫人，将魔女心脏放到贞德灵体的胸前：“贞德，快醒醒，要迟到了！……求求你，睁开眼……”

悲剧的气氛往往撑不过三秒，贞德醒来了。

“呼——还以为要亲你才肯起来呢，”贝优妮塔松了一口气，“睡得这么死，真是的。”

“这里是……瑟蕾莎，该不会为了救我……真乱来。”

“我还想说你呢。”

贞德看着自己的灵体，似乎有些不可思议。

“还得回去自己的身体呢，到时再好好休息吧。”

“瑟蕾莎，小心点……这个世界要出问题了。”贞德的灵体渐渐升上人间界，她忍不住叮嘱道。

“别管那些了，赶快回家吧。”

一旁的罗丹顾着“照料”他的猎物，他拿出新的作品吃掉爱娜温，完事之后交给了贝优妮塔，助她拯救洛基的一臂之力。

CHAPTER XⅡ:ル-メンの贤者

◆流明贤者

就在千钧一发的时刻，贝优妮塔骑着独角兽赶到，她救起了洛基。但毕竟有所顾忌，与流明贤者交锋之际，她引开了对手，让独角兽驮着洛基先跑为快。魔女以黑豹形态紧追其后，而流明贤者亦化作了白狼。

“你为何插手！”流明贤者质问道。

“想报仇，先过我这关！”贝优妮塔早已做好了迎战的准备。

贤者张开孔雀般的长羽，魔界也染成了一片冲天的火海。两人殊死对决中，流明贤者怒气冲天：“唯独他不能饶恕！我一定要让他死！”向贝优妮塔劈头砍下的长枪丝毫没有松动。

一旁升起的亮光分散了他们的注意力。

“小子！”

洛基觉察自己的异变，喊道：“这是……贝优妮塔，快走开！”

觉醒的强光从他身上炸开，扭曲了时空。

CHAPTER XⅢ:奇缘の街 ヴィグリッド

在修道院的分岔路开门向左走，下了阶梯后找到墙壁上的乌鸦。

遇到魔女之后，在亭子有限时挑战。跟着魔女一路打开通路，在石像的位置躲开雷击，变成黑豹前进，打开面前的门拿到月珍珠碎片。

▲到达熔岩场景不要急着跑，在崩坏的桥最后（接近建筑物）可以找到乌鸦。从侧边的岩石二段跳变鸟飞过去待机即可捉到。注意失手后乌鸦不会回来，只能在存档之前读档重新跑一遍，不要跟着魔女跑太快导致错过机会。可以在途中按暂停，看清红色乌鸦的位置再过去。成功的话会听到效果音。

经过桥上巨人后，在商店前方往左跳下去有两个宝箱。之后有 3 座巨大石像，其中一个也有宝箱。

▲熔岩场景后，进入建筑物，在左边的墙壁上找到乌鸦。

建筑物内的通道右侧绕进去有挑战，要求用敌人的武器通过，由于硬直会很大，可以利用魔女时间，建议弓箭留到最后使用。

◆奇缘之街

贝优妮塔睁开眼，发现已经独自一人。雨滴打在她身上，唤起了回忆。“这……这个地方难道是，不对，这个‘时代’……”

是的，她穿越到了——500年前的那座城市——维格利德。

她向着城内的火光走去，在喷水广场目睹了华丽的一幕。空中袭来的天使在蒙面的魔女面前不堪一击，魔女开口命令她说：“这里已经沦陷了，去钟塔集合吧。”而天空的天使舰队攻击的方向，正是中央的钟塔。

◆狩猎魔女

贝优妮塔和蒙面魔女骑上机械装甲“魔导机”，眼前的景象一片壮绝：银白的满月照耀着刺眼的火海，平静的城镇荡然无存，而这便是500年前的天魔大战——战场等待着他们。

CHAPTER ⅩⅣ:魔女狩り

本章是一本道，魔导机的基本操作跟魔女类似，长按X可连发子弹，A则是近身攻击，ZR变身则是喷射前进。途中的挑战完成后可以获得月珍珠碎片。最后的几个BOSS可以在发射导弹或者光线的时候靠近打。

CHAPTER ⅩⅤ:真实

本章在ロプト（洛普特）战后，可以在一开始的圆形广场前进方向的背后突出的地面上找到乌鸦。

在过桥穿过山洞后，从桥头的柱子跳上山体顶部，宝箱里有道具复活针剂レッドホットショット。

注意之后的铁门先不要进去，从左侧完成余下的战点、挑战以及透明宝箱再返回。在进入铁门的剧情后，跳上墙壁靠近天花板即可。

◆真实

看到象征魔女的钟塔被毁，蒙面魔女难以置信。而贝优妮塔却被突然出现的兜帽小子吸引了注意力。

“小子！”尽管外貌一模一样，看着异色的服装，贝优妮塔知道眼前这个小子不是自己认识的洛基。

“看样子被打回500年前了啊。”他轻佻地叹道。

贝优妮塔不出声，趁机把一块掉落的巨石朝他脸上踢去。然而小子毫发无损，他笑着说：“什么嘛，原来你都发觉了，不愧是左眼的主人。”

“你是谁。”贝优妮塔盯着他，眼神里满是防备。

“别管我是谁了，重要的事情还在后头。最麻烦的贤者和魔女等着呢，”他踱着步，悠然地宣告：“大好机会，我得赶快收拾那两个人……我的力量一分为二，只有取回世界之眼——”

“你说什么！”

“另一个我逃到了未来，那是属于我的力量，我不能让他得逞……还有碍事的你！”小子说完，身后伸出了六只手来，而他的真名，则是“洛普特”。（ロプト）

另一方面，洛基回到了现世，恰好被记者卢卡发现。

“拜托你……将我带到芬布尔灵峰！我全都记起来了，得赶快……”

“可是你受伤了。”

“没时间了，再不去的话，世界就要完蛋了！”洛基忍痛说着，“我和他一正一邪，绝不能任由那家伙放肆。”他拿出一张卡牌：“这是最后的王牌，没有人能挡路。求你了。”

卢卡接过卡牌，没好气地说：“喂喂，美女求我倒还好说，你这小屁孩……不过，我也不想被那个狠女人教训。”他背起洛基，琢磨着去往灵峰的路途。

跟洛普特大战一场的贝优妮塔醒来了，她追上洛普特的同时，流明贤者也赶到。洛普特手中的卡牌已然沾上了蒙面魔女的鲜血，额头上菱形的亮光分外刺眼。

“罗莎！”贤者抱起魔女，贝优妮塔在身后提醒道：“看到他头上的印记了吧，那才是你的仇人！”她捂着胸口说：“我们回去原来的时空，趁现在还来得及。”

接着贝优妮塔打开了时空之门：“没时间了！巴尔德，快走吧——回去原本的时代。”

看着怀中瞑目的魔女，巴尔德毅然跳进了时空之门，心中铭记着爱人最后的嘱咐……

——而下一刻赶到的，正是贝优妮塔和贞德。

CHAPTER ⅩⅥ:采配の力

战斗机的战斗要等准心出现再攻击，红色是射击，黄色的斩击，均可蓄力。

落地之后，往后飞到远处的宝箱有魔女之心碎片。之后就准备迎接最终战吧。（片尾字幕也有战点，可不要走开）

▲在长楼梯接近门前，左边的墙壁上找到最后一只乌鸦。从门前变黑豹往下跑再跳即可。

◆支配之力

“这里是……”

“回到我的时代了。我们得去芬布尔灵峰。”

“那里发生了什么？”

“不清楚。我只知道在那座‘神山’上，有人在打世界之眼的主意。”

“世界之眼？但是我们怎么从这里过去……”

就在巴尔德半信半疑的时候，地面剧烈摇晃了起来。

“跳下去，巴尔德！”贝优妮塔催促说。

“你疯了吗?！”

说着，黑豹和白狼便跃身出去，落脚点却是一架战斗机。驾驶舱里的人，正是贞德。

“对了，你怎么会知道我的名字。”

贝优妮塔慌忙掩饰说：“那个，刚才叫罗莎的魔女，不是叫过你嘛。总之，我们现在就直接飞过去芬布尔灵峰。”

——芬布尔灵峰的山路上，卢卡正冒着风雪，背着洛基缓慢地前行。“呼，早知道就不管这桩事儿了，照顾小女孩也没这么麻烦……”

到达一道大门前，他放下卢卡，心想：“虽然头脑发热把你带过来了，可是人家也没说要欢迎我们进去啊……”这时门悄然开启，一只手凌空捉住了卢卡的脖子，幸好又被飞来的卡牌打断。

“你搞错对象了吧！‘半吊子’。”

“呵呵呵呵，你终于记起了吗。别说得这么难听，现在的我可是有了完整的力量。只不过除了‘支配之力’而已，你说是吧？‘渣滓’小朋友。”

灵峰顶端已经被天使和恶魔两端包围，贞德在驾驶舱里说道：“这里就交给我，你们去神殿。”

两人赶到神殿，洛基已经落入预言者的手中。

“流明贤者和暗影魔女，光之右眼和暗之左眼，你们来了。这下都准备就绪了呢。”预言者把他当作人质和挡箭牌，挑衅巴尔德：“你看，仇人就在这儿，在你的面前！你爱怎么处置都行。”

巴尔德举起长枪，直指他手上的洛基——却偏偏刺中了他的额头——碎裂的金箍之下，是菱形的印记。

“怎么了，巴尔德，没听懂我的话？你的仇恨，也不过如此而已吗。”

贝优妮塔趁机要抢过洛基，但预言者并没有大意，两人被远远弹开。他高高在上地解释起来龙去脉：“他和我本应一体，可笑的是这人竟然说要让人类意识到‘自我’。神力一分为二时，神体也只得硬生生被分裂开来。按理说我们都只会成为两具空壳，但是那一半，为了维持世界平衡，却把自由操纵世界之眼的能力据为己有。”他望着洛基，继续说道：“不过，他好像也算计错了——人类的繁荣，也让心里的邪恶力量膨胀。虽然没有‘支配之力’，但借助人类这种邪恶力量，我取回了曾经的神力。现在……就只差另一半的‘支配之力’了！500年前被你逃掉，只好等到现在，转生之后的你！如今所有力量终于都能归位，统治世界的，就是我——混沌之神‘阿萨’！”

眼见洛基就要被吸收，贝优妮塔子弹连发，自然无济于事。

“‘支配之力’，回到我的手上吧！”洛基额头上的印记消失了，与洛普特的印记融为一体。“下一个就是光之右眼！”

巴尔德被他吸过去，在这空当，贝优妮塔勉强夺回了洛基。

“那个渣滓，已经没用了。”洛普特的右眼闪出了亮光。他望着贝优妮塔：“轮到你了。”

贝优妮塔看来还是很淡定，客串的记者卢卡不知道从哪里跳了出来：“这小子就交给我，你们慢慢玩儿！”

“什么玩意儿。”

“多管闲事的恶心帅而已，”贝优妮塔调戏说：“这种乱蹦乱跳的角色，连神也没想到么？”

“哼，不值一提的货色。暗影魔女，乖乖交出左眼吧！”

“有种就试试，我让你血债血偿！”

人与神的力量始终悬殊，暗之左眼被洛普特吸收，而他也正式复原为“阿萨”。

“不自量力的人，竟然想要什么自我，世界只要阿萨的意志！我的意志就是宇宙的意志！”

巴尔德回过神来，想要继续对抗：“人类会按照自己的意愿创造世界！不稀罕你的妄想！”

就算合巴尔德和贝优妮塔之力，阿萨神毕竟难以撼动。贝优妮塔和神从灵峰战到宇宙，神召唤出军机和太空激光炮，而她依旧以招牌的钢管舞还击，决斗匪夷所思，天马行空……

洛基醒来了，他拿出最后的王牌，一边翻牌一边说道：“半吊子，我的能力可不是什么‘支配之力’！统治混沌世界的阿萨神，真正的力量是‘虚无’！”翻到最后一张牌的时候，阿萨双眼黯淡下来了。“将所有事物毁灭……连世界之眼也不例外。”

卢卡搀扶着他，问道：“小子，这么做的话，世界岂不是……”“我得赌一把！世界到底会消失，还是创造自己的未来……就看你们人类了。”

失去神力的“阿萨”，终于沦为空壳。他被魔女和贤者的召唤打得魂飞魄散，飞出去的躯体也被战斗机上的贞德的召唤兽吃得一干二净。

“这下子……君子报仇十年未晚！只要时光倒流，创造新的历史……”剩下的魂魄发出了最后的哀叫。

洛基见到情况不妙，大声喊道：“混帐！他想到其他时空转生！”

然而巴尔德早就抢先一步，展开了封印术：“你就留在我的体内，尝尝永世的轮回！”

“那样的话你也会变成邪恶的！”

“怕什么！邪不能胜正！这就是人类！”

“巴尔德！”贝优妮塔吓得束手无策。

“瑟蕾莎，听好了。”“你怎么……知道我的名字……”“要是我误入歧途，到时候……你要亲手……将我……”

“巴尔德！”望着渐渐卷入时空之门的巴尔德，贝优妮塔眼前的事物也渐渐模糊起来。

“瑟蕾莎……一次就好……叫我一声……”

“父亲……”

“永别了——我亲爱的……女儿……”

“父亲！——”

片刻过后。

“世界好像还没消失吧……”“小子。”“我就知道，人类会创造世界的。”“那你会变成怎样？”“歇会儿呗。反正也没用了。”“我们还会见面么？”“天知道。要是在哪里转生了，或许会吧。”

“小子你——”“叫我阿萨……不，还是叫洛基吧。别当我小孩子就行。”“那好，到你长大了，我就那样叫。”

“要等那么久哦。好吧，这么约定，也算有个盼头。再见啦，贝优妮塔。”

“再见，小子。叫我瑟蕾莎也可以哦。”

“哼，一点也不衬！”

◆尾声

——数日后，美国街头。

一身贵妇人装扮的贝优妮塔和贞德走出时装店，闲谈之间，贝优妮塔身边经过的婴儿车内掉落了一张卡牌，还没等她捡起来看清，便随风飘走了。

“好了，去买鞋子吧，恩——”她微笑着转过身来，顺手把手中的购物袋“丢”在地上，才发觉自己记起了一件似乎不太重要的事情。

“糟糕！我把恩佐忘掉了——当时我从飞机下来，然后……”

街道远方传来引擎的轰鸣，以及一声尖叫。低空掠过的私人飞机，身后跟着一群天外来物。贝优妮塔二人跃上机顶。“讨厌，我第二喜欢的裙子也弄脏了！”她发觉新装被溅了一身机油，然后发现贞德的紧身衣也被划了一道口子——露出了赤裸裸的臀部线条。她使了个眼神，贞德慌张地躲在她身边：“啊——等下再开玩笑，要上啰，贝优妮塔！”

“果然还是这样最合适！”她们扯去华丽的衣裳，底下依旧是秀发化作的性感紧身衣，属于猎天使魔女的辣舞派对，再次开始……

LOST CHAPTER：ウィッチトライアル

通关之后的数个隐藏关“魔女试炼”比较特殊，前面五关的试炼有各自的固定难度，不能调整。第一关是2nd，第二至第四关是3rd，第五关则是最高难度，所以单是通关试炼就需要较高的技巧了。另外，每个试炼都有6~12个战点，必须在一次挑战中全部通过，否则就要从头打一遍。另外，这里禁止使用一切道具，饰品“永远なるマリオネット”、“绝顶の腕饰り”也会无效。

虽然每通过一个战点会有回复HP的道具出现，但是试炼中的体力回复还是比较棘手的。这里提供两个回复HP的办法：首先就是拷问攻击击杀敌人后会掉落回复道具，消耗的魔力可以用“长の证”或挑衅来补充；其次可以使用“ディネタの星”，装备时进行挑衅，可以同时回复魔力和HP，所以不妨在留下一只敌人的时候不断挑衅和回避，从而回复体力。

魔女试炼中敌人的攻击会非常激烈，所以锯刀和鞭子在这里会比较好用。除了上面提到的饰品，能够更好地掌控魔女时间的“时の腕轮”和“マハ－カ－ラの月”都可以多加利用。

天使恶魔打法要点

以下打法心得按照兵种来列举，标题中的数字代表了多人模式中的卡牌序号，可以对照着序号在多人模式的CPU模式中选择敌兵，从而有针对性地进行练习。

天使

●下级三队 天使（41.枪兵/弓箭人马）

属于2代新加入的最基本的天使敌人，根据手持武器的不同，分为近战的枪兵和远程的弓箭两种，一般都会复数成群登场。高难度下还会掺杂其他更高级的兵种，建议优先解决下级人马，以免混战中被误伤。

敌人的武器不同攻击方法也各不相同。枪兵的攻击前兆明显，在其正面时基本上长枪的攻击都是在正面，很容易回避。远程的弓箭基本上都是使用箭雨攻击。弓箭落下时有很明显的光圈提示，回避判定很广，因此混战中可以借以发动魔女时间进行反击突破包围。中距离时也有可能使用正面的射箭攻击，攻击前会有明显的蓄力动作。在人马型敌人的身后时，要注意其后踏攻击。由于是最基本的敌人，所以选用什么武器基本上都可以对付。混战中可以将其挑空，在空中安全高度击杀。这种敌人基本上不会反弹，所以正面攻击也不会有问题，除了直接的挑空攻击，如4枪/双刀等具有挑空特性的编织攻击也可以活用（例如：拳拳脚拳，拳脚脚等等）。此外这种敌人可以直接被鞭子拉投，不需要进入魔女时间或者等敌人眩晕。

●下级三队 大天使（16.枪兵/43.双刀/17.锤子/05.盾牌人马）

下级大天使人马都自带血条，除魔女时间外尽量避免正面攻击，因为基本上都会反弹我们，无法打完一套连招。我们被反弹时的硬直在混战中也是极其危险的。基本打法是在魔女时间里反击。在魔女

时间里可以将其挑空，空中在其背后攻击他会没有还手之力。双刀人马有挑空攻击，挑空后如果没有购买瞬间蝙蝠闪避会被连击，在空中还会有斜向下的突进攻击。另外连续斩击和回旋镖攻击也需要注意。正面积极攻击盾牌人马能迫使其使用盾牌拍击，回避后进入魔女时间反击是基本打法，也可以使用巨锤的蓄力攻击，可以一击给予足够伤害触发QTE。不管是哪一种人马，在其背后都会比在正面安全很多，不过依然要注意人马型共通的后踢攻击。

●33.下级三队 权天使（炎剑人马）

正面攻击基本都会被反弹。他的攻击比较多样，地下火柱和曲剑插入地下抽起的攻击需要看清楚攻击再回避，提早回避容易中招。避免正面攻击反弹浪费时间和硬直带来的危险，可使用脚链炸弹的第5下编织攻击。他基本不会防御这招，伤害和分数都非常可观。前4下则使用弓箭来触发，弓箭的攻击速度快硬直小，也可使用短蓄力来增加弓箭数目和攻击力，或者在魔女时间里把人马挑空然后到他后面。在空中用4枪攻击其背后，使用拳拳脚脚循环在空中攻击。注意最后一下不要使出编织攻击，只使用拳拳拳脚脚循环将他定在空中屈死。

●07.中级三队 能天使（触手怪）

触手拍打和横扫都比较容易回避，不过横扫会转一圈再攻击，注意不要回避过早。后跳拍打、空中转身拍打和跳起砸地需要看清攻击再回避，近身在他脚下时他会使出速度极快的踢腿攻击，还有绿色的粘液攻击，如果中了虽然不会掉血，但是会限制行动，要及时挣脱。至于他卷起触手的抓投一定要回避，虽然也能靠摇杆挣脱，但是被抓住就肯定会受伤了，这种敌人血量比较多，建议使用如电锯等攻击力高的武器速战速决。使用电锯时，每一次按住攻击电锯都会变红，在变到最红的时候松手再按住攻击就会多出一个拉锯子的动作，这样攻击力就会是普通攻击的数倍，电锯没有编织攻击，所以这个特殊操作是必须熟练的。

●中级 力天使/主天使（32.火巨锤兵/20.冰巨锤兵）

两种巨锤兵的攻击基本上是一样的，需要注意的是离远的话可能会使用飞锤铁链，并且自身也会飞撞过来。巨锤兵还会使用光线炮攻击，但是准备动作很明显，绕到其身后就可以安心攻击。将两个锤子放到地上然后回旋的攻击出现的几率不是很高。

某些战点会同时出现两个巨锤兵，要注意站位。把其中一个卡在后面，那么这只就基本不会攻击我们。这种敌人和触手怪一样也是血量比较多，建议也是用电锯来打，还有可以使用时间腕轮加鞭子的组合，鞭子装在脚上时的第3下攻击按住的话，在魔女时间、敌人眩晕或者暗影巅峰时可以同时抓投两个敌人，利用这一点，就可以同时压制两只巨锤兵了。

●47.上级三队 智天使（无头剑士）

游戏中仅有一场与无头剑士的正式交战，其有些挥剑攻击比较诡异。比如将其打退后会往前冷不丁地挥一刀，还有快速的2连挥刀等，需要注意回避。在其脚下时他会用手抓投，抓中就会掉血要注意。跳起的插地攻击地上会有光影提示，很容易回避。有时他会使用飞弹攻击，飞弹插到地上可以提前破坏。将其打晕后会把本体的巨剑掉地上，这时候要尽力攻击。

●03.下级三队 大天使（鱼型）

我们在水中的跳跃下落时会变得缓慢，行动会有点限制，但是鱼型天使依然行动灵活。触手变红色时注意回避，放出的鱼雷和气泡有一定的追尾效果，可以提前用手枪射爆，但是注意爆炸有范围，小心误伤。他的抓投只要及时挣脱就不会受伤，不需要太在意。有时正面攻击他也会反弹我们的攻击，需要注意。

●29/40.下级三队 天使（大/小脑袋）

大的天使脑袋除了和小的一样会用剑攻击外，还会追加电钻攻击以及钻地攻击。不过有很明显的提示，不难回避。尽量使用范围攻击快速清理掉，不然数目太多并且和小天使脑袋形成组合攻击会非常麻烦。推荐使用鞭子的“脚脚脚停顿脚”，这招范围很大，可以一次性清理掉这种成群的敌人。

●02.下级三队 大天使（法师）

作为单体并没有太大的威胁，但是一般他都是配合其他敌人出场。他会让其他敌人进入狂怒的状态，所以必须优先解决。法师天使有时会使用吸收魔力的招式。魔力在2代里是非常宝贵的，所以他使用这招时要第一时间打断他，金色光圈的捆绑技能没有攻击力，及时用摇杆挣脱即可。

●10.上级三队 炽天使（飞龙）

跟天使飞龙的战斗分为3段，前两段都为海上滑板战，注意力放在躲避残骸即可。龙尾巴的摆动控制在板边回避会比较好，冲过来的啃咬攻击准备动作很明显，使用修罗刀提前蓄力也是不错的打法。喷冰块攻击在魔女时间里可以反弹回去。第3段为空中战，除了前面的两招，还会追加爪子的攻击。狂怒中的爪子连挥最好专心回避，因为就算进入了魔女时间，由于敌人是狂怒状态，魔女时间是很短的，不适合反击。鳞片攻击在鳞片发光的时候按回避即可。由于空中战时飞龙都离我们较远，推荐使用枪系的武器或者容易使出编织攻击的武器，比如4枪、弓箭、修罗刀和脚链炸弹等。

●37.上级三队 智天使（无头剑盾）

在建筑中下落和在水中战基本是一样的操作，留意他的飞盾攻击。盾牌回收时也是有攻击力的，要注意回避，骑在盾牌上的攻击在出招前脸部会有发光提示。如果突然飞到了建筑物外，就是要使用剑突攻击，可以选择回避，或者硬接下来就会有QTE。离我们很远时会使用剑的伸长攻击，回避时要注意剑的距离。在水中时会追加大剑的大范围横斩和竖斩，攻击幅度大，不难回避。还有自身的回旋冲撞，由于敌人体型较大，使用这招时可能会让视角变得混乱，这招出手时盾牌也会有明显的发光提示。由于近身的机会不多，此战依然是建议使用可以快速使出编织攻击的4枪或者镰刀等。镰刀的大范围编织攻击也有多段的攻击判定，对于这种体型大的敌人有不错的效果。

●34.巨像（立方体）

在第8关时，第一阶段基本是使用扩散和收束型的激光。近身战时留意扩散型攻击速度会很快，而平时的两种回旋攻击都不难回避，回避判定比较宽裕。第2形态的类似打桩机一样的东西攻击速度快，枪头的连续攻击、中距离的枪头突刺和回旋攻击出招先兆都很短，建议之前保存好魔力。进入第二形态时就召唤机器人，加上“绝顶腕轮2”的攻击力加成，正好两次3连击就可以把他打退。第9关时第1阶段是飞鸟形态，需要注意的是冲击波的攻击判定；第2阶段是犬兽形态，爪子横扫和向前扑咬速度都非常快，中距离和远距离还有尾巴子弹和光线攻击。依然是建议在这之前保存好魔力，进入第二形态时就召唤机器人。

●51.假面贤者（52.巴尔德）

火球、放电、近身的刀攻击和召唤的龙头攻击都是比较容易回避进入魔女时间的招式，之后迅速靠近攻击。减慢术没有攻击力，及时挣脱避免被连击。速度极快的瞬移突刺要注意小心，变成狼形态看准起前扑再回避。巴尔德跳起在空中发光时，是准备要用其身后的召唤兽攻击，给予一定伤害就可以中断他。空中战时招式会有一定改变，但是大同小异。

对付巴尔德建议使用4枪流，手枪的每一下按住攻击都可以把巴尔德打出硬直，伤害和牵制效果都是一流。也可以使用时间腕轮加鞭子抓投，但是注意要装在脚上，摔投后巴尔德会背对着我们，配合上述的手枪打法，更容易进入良性的屈死循环，也可以使用1代手枪的拳脚拳攻击，不过最后一拳的编织攻击一定要开腕轮确保命中。在第12关的觉醒状态时，要注意他的大剑连斩，如果在前两下回避了不要急于反击，否则往往会被剩下的攻击误伤。

●36.预言者/38.洛普特

在近身时会使用冲击波,所以在近身攻击他的时候要注意。蓝色的束搏攻击可以提前回避,不小心中了就要迅速挣脱。近身基本是用巨大的拳头攻击,中远距离会使用横扫的龙卷攻击和剑气攻击,还有光线攻击等。在非魔女时间里会弹反我们的攻击,推荐使用弓箭加脚链炸弹的打法避免近身战。在第5下的编织攻击发动时间腕轮来确保命中,炸弹命中后会把他弹飞,之后有充足的时间再使用炸弹,进入良性循环。第9关时还会使用废墟的石块攻击,不难回避。蓝色洛基的攻击方式会增加百列拳、陨石、落冰、落雷攻击还有攻击力很高的黑洞攻击等,注意及时回避,但是打法和预言者是一样的。

●39.混沌之神

注意他速度极快的3或5连踢还有推掌攻击。全屏变红的时间减慢无法回避,中招后要马上挣脱掉。放出来的大量蓝色魔弹虽然回避不困难,但是回避结束后可能还有魔弹残留,注意不要光顾着反击,后半段还会召唤卫星攻击,不过先兆明显,回避比较容易。总体打法和预言者一样,也是使用弓箭和脚链炸弹的组合即可。

初代天使

●01.下级三队 天使（杖/喇叭/流星锤）

相比一代时没有太多差别，混战中可以挑空到安全高度击杀，基本是可以随意发挥的敌人。

●30.下级三队 大天使(杖/弓箭)

相比1代时血量高了不少，而且在非魔女时间里就算是挑空的编织攻击也无法将其打浮空。留意远距离时会使用冲撞攻击，拿弓箭的那种还会使用地面箭矢等，需要小心。

●27.下级三队 天使（脑袋）

比起1代时，在2代中他有更强的攻击欲望和速度，当听到其叫声时就是要使用冲撞攻击。建议优先处理这种敌人，推荐使用鞭子的大范围攻击。

●19.中级三队 力天使（火雷爪子）

相比1代时，在被挑空后可以更容易对其使用空中连技，基本上不会受身，而且都是成对出场。回避攻击后挑空到安全高度击杀是比较推荐的打法。注意不要被其连击，地面的爪子5连击，挑空爪子后在空中的连击都是其常用的招式。另外电爪子的地面电流最好跳起回避。

●04.中级三队 力天使/主天使（火雷犬）

注意电犬的尾巴突刺和火犬的咆哮攻击，后者可以通过翻滚回避，但是如果中招后要快速挣脱，不然会被连携攻击。啃咬攻击速度极快，就算在空中时也是。

●45.中级三队 能天使（巨斧）

比1代新增加了跳起的转身斩。这种敌人分为单斧头、双斧头和熔岩3种，后两种还会有激光和冲撞攻击，待在其脚下攻击时注意踢腿和抓投，由于其倒地硬直时间比较长，可以用腕轮加鞭子来将其放倒后攻击进行无限屈死。

●21.中级三队 能天使（巨型飞船）

和他战斗时强制只能用机器人，要想攻击他正面的大脸就要先把侧面两边的脸破坏掉。攻击手段主要是各种大小的飞弹和激光，飞弹的回避判定很广，眼看离你还有一定距离提前回避都可以进入魔女时间。注意接近脸部时会用啃咬攻击，尽量贴近了与其近战。离远了要用回避滑行迅速接近，有魔力的话配合“绝顶腕轮2”迅速击杀。

●22.四元德-勇气

两个头的啃咬攻击是我们平常反击最多的机会，火焰放射、地面火柱和火球等攻击都不难回避。需要注意的是俯冲冲撞，冲撞下来后会用脚踏攻击，保持在其身后会比较安全。由于他离我们时远时近，离远时用手枪等射击系武器攻击，离近了可以用电锯镰刀等攻击。

●46.四元德-节制

脸部的激光有很长的持续性，躲过第一下进去魔女时间后不要掉以轻心。因为魔女时间解除时可能攻击判定还在，做好连续回避的准备。对方用大手砸地的攻击是我们反击的机会，建议使用镰刀来打，镰刀的蓄力刀片能全数命中他，伤害极大，给予一定伤害就会趴在地上出现长时间硬直。

●09.四元德-正义

对战他时也是只能用机器人，小心种子和溶解液等飞行道具。小心触手的冲撞和拍打，离近了本体还会使用快速的头槌攻击。身体旋转并发光时就是要使用激光攻击。有魔力就尽量速杀他，因为他的招式都是不是太好回避，速杀以免夜长梦多。

●35.四元德-智慧

对战他时同样也是只能用机器人，近距离时多数会使用爪子和4条激光横扫攻击还有喷射火球。跳起空翻时会顺带发射飞弹，横向移动可以迅速接近并躲过飞弹。

恶魔

●25.大魔兽魔龙

战斗分为两个阶段，一开始在楼面时主要是爪子拍打，啃咬，火球等招式，都比较容易回避。进入魔女时间后，可以召唤机器人反击，如果给予足够伤害会有QTE，这个QTE伤害很高，不要错过。打掉一条多HP左右，魔龙就会开始向上攀爬，期间也可以用四枪的远程射击或者是编织攻击追打，到了楼顶后要注意他的盘绕身体的攻击，判定基本在背部和尾部，视角不是太好，回避的节奏需要适应。到了楼顶还会追加多段的火球连射和吸气攻击，吸气攻击需要在其出招前兆时就迅速远离才可回避。

●15.恶魔杂兵（镰刀/双刀/来复枪）

最基本的杂兵，基本上招式都很容易躲避，留意3种武器的攻击特征即可。比如来复枪在攻击时地上会有很明显的红色轨迹。建议打法是回避进入魔女时间后挑空到安全高度，使用空中连段来击杀，在空中他没有还手之力。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

●42.恶魔上级杂兵（双头大镰刀）

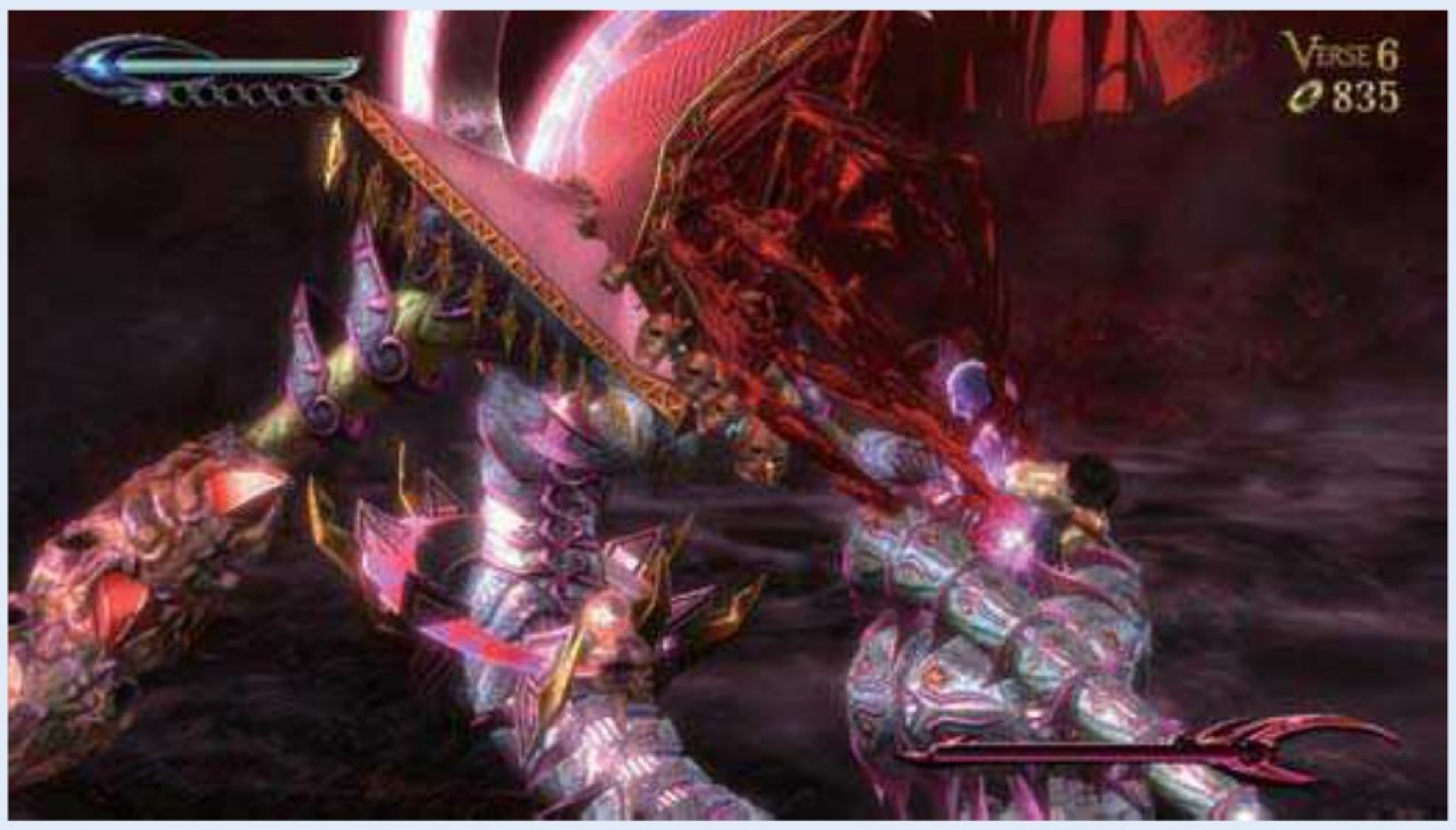
招式连续性强且大张大合，很容易就可以触发魔女时间，注意他跳起时的镰刀砸地和离远时的镰刀回力标，通常很容易反弹我们的攻击，魔女时间里建议使用电锯速杀。

●18.恶魔三头犬

两个头会使用火球攻击，一个头会使用冰气攻击，冰气攻击的使用次数会比较频繁。这种敌人的爪子攻击是进入魔女时间的好机会，而我们在空中时它会使用火球和啃咬来阻击。在两个头的那一面，会有一招速度极快的扑咬，看见其出招再去回避基本上是来不及的，只能靠经验预判。

●44.恶魔蝎子

犹如鞭子一般的右手攻击范围很广，不论远近距离或者空中都可能会攻击到，需要专心回避。尾巴的卷人投技建议直接跳起躲避，直接翻滚可能无法躲过。最需要小心的是退化光线，被射中后会变成小女孩形态。这时完全没有战斗能力，非常危险，随后他还会把我们吸入嘴里，需要不断地翻滚来摆脱，如果被吸进去是会一击必杀的。建议可以使用锤子的4连击,每一下都蓄力两段,被打中第一下他就会陷入很长的硬直时间，后面就会有充足的时间蓄力了。为保证第一下蓄力时的安全，可以使用时间腕轮来配合这种打法。



●08.恶魔女巫

虽然血量不多，但是攻击招式丰富，她的翅膀不单可以反弹，而且近战、中距离、远程都有不同的攻击方式，攻击速度也比较快。注意画面变红就是要使用鬼手攻击，虽然没有攻击力，但是会限制我们的行动，需要快速挣脱。一般这种敌人和法师差不多，会配合其他高级兵种一起出场，所以鬼手的威胁还是比较大的。离远了还会使用紫色的巨大光弹攻击、羽毛攻击、突进攻击和龙卷风攻击等等，和天使法师一样她会让其他敌人进入愤怒状态，所以需要优先解决，由于也是会弹反攻击的类型，所以一般是进入魔女时间里反击杀掉。推荐使用电锯，不但因为攻击力高，电锯的多段攻击也能对其打出持续的硬直。

●14.恶魔蝙蝠

放出的黑色光球没有攻击力，中招后自身速度会减慢,需要及时挣脱。但光球飞行速度很慢,所以是发动魔女时间的好机会。需要留意的是,蝙蝠靠近时会用爪子抓投,可以使用鞭子的大范围攻击群杀解决。

●06/31.恶魔棺材

手和脚的齿轮攻击多样，就算在其身后也不能掉以轻心，在身后时，它可能会使用脚上的齿轮攻击我们。如果离远了会使用子弹攻击。注意子弹的轨迹，给予一定伤害可以将其打出倒地硬直，使用锤子的两段蓄力也可以一次将其打趴。

●46.恶魔六刀

招式丰富，出手极快，不过无论在哪个位置都有很强力的招式，留意其速度极快的居合斩，出手比较明显。离远时会使用多段剑气，剑气一般有3段以上，回避后留心还有没有残留的后续剑气，不要急着反击。在其身后时会使用脚上的剑攻击，普通情况下我们的攻击很难命中他，因此要在短暂的魔女时间里尽可能地攻击。最稳妥的方法依然是鞭子加腕轮的无限摔投屈死，或者4枪流的拳脚拳打法，基本上要注意的就是碰见这种敌人前一定要有充足的魔力，必要时可以用拷问技，或者使用双刀的蓄力攻击，提前蓄力再躲过攻击、进入魔女时间后出蓄力斩也有不错的效果。

●23.恶魔鱼

本体是他的两个眼珠。第一个眼睛要留意触手攻击，变红了就是要准备攻击，还有闭眼攻击，眼皮停止抖动睁开到最大的时候就是要攻击了。而触手组成的螺旋攻击，注意在收缩变红的瞬间就要回避了。回避后要变成水蛇迅速接近，黑色的减速球依然没有攻击力，不小心中了的话一定要快速挣脱。另外一只眼睛的触手攻击速度会更加快，还有收束和扩散两种激光攻击，以及眼睛本体的啃咬攻击。嘴巴里放出的飞弹只要朝一个方向变水蛇加速游走就可以躲过。建议使用电锯来战斗，电锯的持续攻击能对其照成很大伤害，或者是镰刀的蓄力喷射刀片，由于眼睛体型巨大，3个刀片全中的伤害也很可观。

●50.大魔兽蜘蛛

留意分清在地面的一发火球和爬在墙上的3连发火球。近身时常会使用大范围的冲击波攻击，看准了爆炸光波再回避，不要躲早了。喷射出来的蜘蛛网不要踩到，踩中了要迅速摆脱，放出的小蜘蛛可以使用棍子的旋转属性切换来群杀。

●11/12.蔷薇女妖

第一阶段时需要注意的是她的藤鞭吸血投技。攻击判定持续时间长,看准时机切勿过早回避。放出两个植物时最好远离,因为放出的粘液会困住我们的行动导致容易被BOSS连击。爪子的三连爪、回旋攻击还有爪子插地攻击都是进入魔女时间的好机会。如果其跳起半空时就是用鞭子攻击了,要注意回避。第2阶段时由于BOSS体型会变大,所以要注意视角的干扰。尾部的针刺攻击会有QTE挣脱,不会受伤。挺起肚子的吸气攻击看见准备动作时就要马上变豹子远离。BOSS助跑的话就是要使用前扑攻击,近身的时候还有速度极快的爪子攻击。这个BOSS用电锯打的话,第1形态会有一定几率让其一直使用爪子的插地攻击,进入良性循环。

其实第一次听说要做《真·三国无双7 帝国》的攻略我是拒绝的，因为，你不能让我做，我就马上去做。这游戏最初在我眼里连最早的《真·三国无双3 帝国》都不如，连个多周目继承要素都没有，也缺乏各种数据统计，不过听说更新后“DUANG”地一下，游戏性提高了不少。后来我也经过证实这游戏确实是更新了，我重新玩了大概一周左右，感觉还不错，后来我在写攻略的时候也强调大家一定要去更新，因为我要让读者看到，我写攻略的游戏是这个样子，你们更新完之后也会是这个样子！

真·三国无双7 帝国		Koei Tecmo	动作
多机种	真·三国无双7 Empires		日版
	2014年11月20日	本地1~2人，在线2人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS3：6264日元，PS4/Xbox One：7344日元		

文 纱迦&黄龙仲达 美编 anubis

入门讲座

《真·三国无双7 帝国》既是《真·三国无双7》的资料片，也是《真·三国无双6 帝国》的续作，相比两个前作都有不同程度的改变。相比《真·三国无双7》，本作新增了一名角色荀彧，其对应武器为阵杖。不过游戏新增的武器并不止这一种，7代本传的DLC武器也有加入，此外还调整了部分角色的得意武器，如王异、小乔等等。

秘计系统

相对于7代正传而言的新系统，发动方法是在战场上按RT/R2键调出秘计菜单，用十字键的←→进行选择，按↑发动。秘计的效果多种多样，既有强化我方的，也有直接攻击敌人的。秘计的获得方法是从学问所中购买，或是从义兄弟/配偶/人民处随机拿到。

玩家在战场中最多能够同时携带6个秘计，发动秘计时需要消费秘计槽，不同的秘计消耗的秘计槽数量也不一样。同一秘计在战场上可以反复发动，但有冷却时间的设定。相比6代《帝国》，这次增加了大规模秘计，发动时需要特定武将撤退准备，在准备过程中确保特定据点和武将不失，一定时间后即可成功。而特定秘计还能两两组合，从而发挥更大的效果。不过这样的组合其实很少，目前只有大火计+招风祭坛，以及招雨祭坛+招风祭坛这两种。

自定义要素

自创武将是《帝国》的一大特色。本作还允许不同玩家的自创武将乱入，玩家可以在标题画面的**オプション**中，通过“来访武将受入”选项来决定是否开启这一功能。开启后其他玩家的势力会对游戏进程带来更多变数，不过玩家也可以乘机保存自创武将的数据，对于很多懒得捏人的玩家来说是一个福音。

此外本作还支持自定义剧本、军马、旗帜、士兵，自创武将时

的选项也更多。活用自定义剧本功能，可以实现快速通关、刷称号等功能。例如只要编辑一个我方独大、仅有一个残余势力的剧本，再选择固定军略为降伏劝告的角色（如荀彧），即可实现一回合最高难度通关。

注意，除自创武将外，其他自定义项目都需要开始游戏后在各种设定的菜单中进行更改。

生子系统

游戏中当玩家扮演的角色和异性武将的友好度达到最大时，即有机会告白或被告白。如果是被告白的话，玩家可以选择是否接受告白，接受的话还要选择是否立刻举行婚礼。如果不接受告白的话，会多出特别指令等日后答复告白。

结婚之后经过12个月，孩子就会出生。然后再经过一定时间，孩子就会作为武将加入。孩子相当于是一名随机生成的自创武将，据说长相会根据父母双方的长相来定。

而除了结婚外，玩家还可以和两名武将结为义兄弟。义兄弟不限性别，同性异性均可。义兄弟同样由友好度来决定，可以选择结婚候补。

军略解说

本作允许玩家以君主之外的身分进行游戏，也使得游戏有着更多的玩法。玩家的身分不同时，能够执行的指令也有所区别。根据玩家的表现，可以玩出种类繁多的人生（生き样）。注意在选择出战阵容时，按LB/L1可更换操作武将；本作加入快速存档功能，一键存档，方便快捷。

在野和仕官

玩家处于在野阶段时，可以通过提高自己的能力和名声来吸引其他君主的注意，也可以自由组成放浪军伺机起事。在野阶段时收入有限，也只能拉拢少数几个同伴，平时主要靠依赖来积攒实力。结成放浪军后，玩家可以选择在任意地区起事，如果成功的话就可以成为君主。

当玩家接受邀请成为某名君主的下属时，即可开始仕官旅途。仕官阶段玩家可以向君主提出自己的意见，或是完成不同的任务来提高自身的实力。玩家还会受到其他势力的拉拢，甚至自己谋反。谋反成功的话也会成为君主。

方针和目标

本作的游戏时间最长为50年，一年按月份有12次发布命令的机会，除购入外，每月都只能执行一项军略指令。相信绝大部分玩家都会把君主作为最终选择。君主可以自由决定势力的方针，但和在野及仕官时期一样，君主每个月也只能执行一项工作。每逢1月和7月，君主可以选择自势力的方针和政略目标。

方针是给自己的手下派遣任务，分为人事、富国、外交、战斗4种，玩家一共有3个重要度可以分配。方针的效果具体如下：

人事：手下会推荐人才，或是介绍一名武将并搞好关系。

富国：手下会赚取物资和金钱，或是通过施舍来提高领地人民的幸福度。

外交：手下会主动和其他势力拟定盟约。

战斗：手下会主动袭击其他势力的领地（需先指派太守）。

政略目标每次最多可以选择3个，完成之后可以获得一定的功绩（即经验值）。政略目标的内容是随机的，包括建设一项设施、进行一场侵攻战或袭击战、与其他势力签定同盟、登用一名武将等等。玩家可以量力而行。

资源和设施

本作的资源分为3种：物质、金钱和兵力。游戏中按照玩家领地的收入之和，每个月都会获得一定量的资源，修建特定设施会增加收入，如市场是增加金钱，矿山是增加物资，练兵所是增加兵力。

设施中的道具屋、学问所、锻冶屋最大修建6个，关系到购买商品的数量。道具屋影响装备，学问所影响秘计，锻冶屋影响武器。每个地域都有两个设施，玩家可以自由调整。同样的设施修建在不同的地域时效果是一样的，不过每个城市的生产品不同，在参看地域资料时可以看到。例如洛阳的生产品中有练心带：道具屋×3，即代表当玩家拥有洛阳且旗下领地的道具屋之和大于等于3时，即可在道具屋里买到练心带。

人德

本作将人德数值表面化，而且改为每个武将都有单独的人德值。人德值以表情表示，笑脸代表仁爱，哭脸代表恶逆，后面的数字代表程度，越大表现程度越深。1代表±2000以上，2代表±3000以上。人德会影响一些随机事件的发生，如人德高时放浪军谋反则不易成功，人民有几率献上宝物等。部分军略指令会影响人德的变化，在选择时可以看到。本作中人德的提升和减少比较缓慢，玩家需要招收有特定军略指令的部下才比较快，如董卓的酒池肉林，孟获的全域施し等。

而玩家以外的武将的人德是影响友好度的。与玩家人德数值相仿的武将，提升友好度时就比较容易，也不容易反叛。如果相反的话那么友好度就加得比较慢，反叛也时有发生。

据点制胜论

“《帝国》系列”的战斗从来是据点制胜论。游戏中每关的关卡设计是在地图上设置本阵及数个据点，与本阵连接的据点算作有效势力范围。处于我方势力范围内的我军部队战斗力会增强，补充速度也会上升。反之如据点不处在势力范围内时，兵士的战斗力会急速下降，补充速度也会减慢。

攻占据点的方法是把据点的守卫兵数打为零，玩家在据点中战斗时会看到这个数值，有友军存在时这个数值会自动削减。在侵攻战中当玩家攻下与敌本阵相邻的据点，且该据点在我方有效势力范围中时敌总大将就会出现，将其击败即可过关。

本作的一大特色是可以在战斗开始前花钱改修据点，从而提升我方的作战能力。另一个新要素是新增了简易据点，简易据点不会改变有效势力范围，但会持续不断对附近的据点施压。使用特定秘计如发破，可以对简易据点造成重创。

在对付拥有多个地域的势力时，只要打下其都城，即可直接接收该势力的全部领地。如果想要节省时间的话这是个不错的主意，但注意敌人的势力越大，表现在战斗中就是能力越高，在高难度下要特别小心。

军略指令

本作的军略指令分为泛用军略和固有军略，无论哪种，每月只能使用一次，依据玩家操作武将地位、人生的不同，可使用的军略也会发生改变。

泛用军略分为人事，军事，政略，调略，战斗和特殊这六种；

固有军略是指某种特定人生下可以施行的军略，分为人事，军事，政略，调略四种。操作武将在剧本中可能会有如下几种身分，身分不同，能使用的指令也不一样。

在野

地位最低，可使用的军略也比较少，比较容易遗漏的是修行。

放浪军头领

在野情况下劝诱其他武将可组成放浪军，或者在有配偶，子女，义兄弟的情况下下野或是勇退也能形成放浪军，此时可以使用队伍里其他武将的固有军略，容易遗漏的是对应荣华之极的行商与沉着奸臣的大征收，队伍里有魏国的曹休和其他势力的乌延就可以施行这两个军略，同时，移动到大势力的首都施行旗扬げ是快速升到君主的方法，战斗会很艰苦，但是成功之后就能拥有很多土地，不要忘记使用。

TIPS

快速刷特典点：要想快速取得影响多周目继承的特典点，可以采用如下办法：自由模式，修罗难度，超劣势，我方99级，敌方1级，北平。开战后直接攻下副本阵，然后选择撤退。1分钟即可赚取数百点。

副将

仕官后在自势力中最低级的身分，无法施行自势力其他武将的固有军略，容易遗漏的是谗言。一般，副将身分完成一些政略并且功绩较高的情况下，会被君主升迁到地位一般，此时能施行的军略还是比较少，与副将一致，某些如同同盟或是提供要请的军略只有在军议过后的政略目标中选择打算完成后才能施行，一般地位可能是跟随君主完成每次的政略目标和侵攻任务，也有可能是被君主分配给某个太守去当其配下，后者相对更不自由并且难以被君主再度升迁，解决方法是功绩足够高后自己选择下野，最好不要是放浪军头领的身分，普普通通的在野很快就会被原势力的君主拔擢，避免不尴不尬地在太守手下做事却无法出人头地的情况。

太守

自势力掌管一座城池或是几座城池的最高长官，可使用配下武将的固有军略，但是范围仅限于自己所掌管的地域内，一个势力最多有五名太守，此时作为太守有了一定话语权后可以在君主提出的侵攻目标时提出异议，可以选择更改进攻目标以及带领军队出征时的总大将，被采用后会获得智略系的称号，由于成功率并不是很高，因此建议趁早提出异议来获得称号，因为军议一年最多两次，趁早不趁晚，由于有了自己的地盘，太守在战斗一项中可以选择独立或者里切り，前者是占山为王，自己当君主。后者则是带领自己所管辖的部队投靠其他势力，里切り对应一个奖杯，成功即可获得。

君主

配下武将的固有军略基本都可以使用，每次军议都可以给配下武将按照人事，外交，富国和战斗分配点数让他们依据侧重点不同做出相应的改变，此时无法施行谗言或者在军议时提出异议，因此，取得与这两样有关的称号一定要提前完成，否则需要勇退再仕官，非常麻烦，当上君主的方法除了之前提到的放浪军首都扬旗外，大将军或者太守谋反成功也可以成为君主，不过如果被消灭的原势力的君主有任命太守的话，那些太守有一定几率在首都被攻下、君主被击破后成为国中之国，也就是形成自己的势力。继位成为君主也是一种当上君主的方法，而且还涉及到继承者这个奖杯，在大将军或是军师的前提下，与君主保持亲密关系但不要结义或是结婚，尽量使人德值与功绩高，就很容易继承君主之位了，同时还可解锁一段CG，比较容易遗漏的军略有侵攻要请，这个军略的前提是算上自势力至少有三个势力存在，自势力有能施行该固有军略的武将存在，并且敌对势力还应该处于可以互相攻击到的位置，同盟其中一个势力后再施行此军略，成功率会大大上升，引き抜き就是从其他势力吸引武将到自势力来，注意武将上限为60人，达到就不能使用这个军略了，只好放逐一些武将或者等自势力武将不满后下野，转籍后有空缺时才能施行。大德这个军略的施行最好也是在有三个势力以上时使用，准备好足够的物资，金钱，配下刘备，当敌对势力中的一个攻下其他敌对势力的一座城后，对刚被攻下的城使用，可以兵不血刃的获得该城的控制权，前提是该地域因为袭击，流言或是征收后幸福度低下并且不能是敌对势力的首都。酒池肉林在地位大将军，军师或是君主时可以使用，自势力有董卓，同样也是建议提早使用。

大将军、军师

这是地位仅次于君主的两个身分，一个势力最多只能有一名大将军和一名军师，本身这两个身分之间并无高下之分，但是当上军师比当上大将军要稍微困难一些，想要达到这两个一人之上，万人之下的地位，撇去编辑模式自定义外，一种方法是老老实实地积功后可以由太守被升迁，另一种是在野时完成君主的顶级依赖并且功绩足够时被大拔擢，成功就任后，权力非常大，除了固有军略中如侵攻要请，降伏劝告或是泛用军略中的迁都等军略外，基本上所有自势力武将的固有军略都可以使用，比较需要注意的是谋反，需要在与自势力武将一人以上亲密度足够高才能施行，如果有义兄弟，配偶或是子女的话他们也会无条件参战，前提是这些关系亲密的武将不能就是君主，一旦失败就会下野。

泛用型军略

人事						
指令	效果	人德	物资	金	兵	所需地位
仕官	成为当前地域支配势力的配下	–	–	–500	–	在野、放浪军
劝诱	拉拢武将组成放浪军	↑	–	–	–	在野
登用	说服武将加盟本势力	–	–	–	–	君主、放浪军
推举	说服武将加盟本势力	↑	–	–	–	大将军、军师、太守
放逐	赶走自势力的武将	↓	–	–	–	君主、放浪军
下野	离开本势力	–	–	–	–	大将军、军师、太守、一般、副将
转籍	加盟其他势力	–	–	–	–	一般、副将
勇退	把君主之位让给别人后下野	↑	–	–	–	君主
任命	任命武将为不同职务	–	–	–	–	君主
交流	与武将的友好度上升	–	–	–200	–	放浪军、在野
交流	与武将的友好度上升	–	–	–500	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将
盛宴	召开宴会，与自势力的全部武将友好度上升	↑	–2000	–4500	–	君主、大将军、军师、放浪军

军事						
指令	效果	人德	物资	金	兵	所需地位
募兵	免费募兵	–	–	–	+1000	一般、副将、放浪军、在野
徵兵	花钱征兵	–	–	–2000	+4000	君主、大将军、军师、太守
修行	增加自身的功绩	––	–	–	–	在野
训练	增加自身的功绩	–	–	–500	–	一般、副将
指定训练	指定武将的功绩增加	–	–	–500	–	君主、大将军、军师、太守、放浪军
全军训练	所属势力的全武将功绩增加	–	–2000	–2500	–1000	君主、大将军、军师、放浪军
治愈	回复自身的疲劳度	–	–	–300	–	一般、副将、在野
指定治愈	指定武将的疲劳度回复	–	–	–300	–	君主、大将军、军师、太守、放浪军
全军治愈	所属势力的全武将疲劳度回复	–	–1000	–3000	–	君主、大将军、军师、放浪军

政略						
指令	效果	人德	物资	金	兵	所需地位
金策	金钱增加	–	–	+500	–	在野
物资卖却	卖掉物资换金	–	–9000	+7000	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将、放浪军、在野
物资调达	物资增加	–	+800	–	–	在野
略夺	掠夺当前地域的民众来获得物资和金	↓	+1600	+2400	–	放浪军、在野
徵收	向支配地域的民众征收物资和金	↓	+2000	+3000	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将
施设建设	建设及改筑设施	↑	–	–	–	君主、大将军、军师、太守
迁都	首都变更	–	–3000	–	–	君主
修复	修复地域的损坏状态	–	–2000	–500	–	君主、大将军、军师、太守
施し	向支配地域的民众发放物资和金	↑	–2000	–	–	君主、大将军、军师、太守

调略						
指令	效果	人德	物资	金	兵	所需地位
同盟	与指定势力缔结同盟	↑	–	–	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将、放浪军
侵攻要请	邀请他国联合进攻	–	–	–	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将、放浪军
提供要请	向他国请求资源	–	–	–	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将、放浪军

战斗						
指令	效果	人德	物资	金	兵	所需地位
侵攻	进攻其他势力	–	–	–	–	君主、大将军、军师、太守
防卫	防卫自势力	–	–	–	–	君主、大将军、军师、太守
袭击	袭击其他势力从而造成损害	–	–	–	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将、放浪军
参战	参加侵攻战或防卫战	–	–	–	–	太守、一般、副将、放浪军、在野
依赖	接受依赖进行战斗	–	–	–	–	一般、副将、放浪军、在野
旗扬げ	在当前地域举兵成为新势力	–	–	–	–	放浪军
独立	从所属势力独立为新势力	–	–	–	–	太守
里切り	背叛当前势力而加入其他势力	↓	–	–	–	太守
谋反	和义兄弟、配偶一起举兵谋反	–	–	–	–	大将军、军师

特殊						
指令	效果	人德	物资	金	兵	所需地位
告白返答	回应告白一方的请求	–	–	–	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将、放浪军、在野
告白	向友好度高的异性告白	–	–	–	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将、放浪军、在野
义兄弟愿	和友好高的武将结为义兄弟	–	–	–	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将、放浪军、在野

固有型军略

人事						
指令	效果	人德	物资	金	兵	所需地位
宴会	召开宴会，提升和武将的友好度	↑	–	–2500	–	君主、大将军、军师、太守、一般、副将、放浪军
大盛宴	和自势力的全部武将召开豪华宴会，提升友好度	↑	–6000	–9000	–	君主、大将军、军师、放浪军
酒池肉林	向民众征收物资和金，召开大盛宴	↓	–	–	–	君主、大将军、军师

军事						
指令	效果	人德	物资	金	兵	所需地位
大募兵	消费更多金来募集各多的士兵	–		–7000	+9000	君主、大将军、军师、太守
强制徵兵	消费更多物质来募集各多的士兵	↓	–1500	–	+4500	君主、大将军、军师、太守
特训	指定武将的功绩大幅增加	–	–250	–500	–	君主、大将军、军师、太守、放浪军
全军特训	所属势力的全部武将的功绩大幅增加	–	–7500	–9500	–2000	君主、大将军、军师、放浪军
快愈	指定武将的疲劳度大幅回复	–	–500	–1500	–	君主、大将军、军师、太守、放浪军

政略						
指令	效果	人德	物资	金	兵	所需地位
交易	物资和金增加	–	+800	+1000	–	君主、大将军、军师、太守
行商	金大幅增加	–		+800	–	放浪军、在野
大征收	向全支配地域的民众征收大量物资和金	↓	+6000	+9000	–	君主、大将军、军师
大修复	地域的损坏状态得到大幅修复	–	–3500	–500	–	君主、大将军、军师、太守
全域施し	向全支配地域的民众提供物资和金	↑	–5000	–3000	–	君主、大将军、军师
大略夺	从地域的民众处略夺大量的物资和金	↓	+5000	+7000	–	放浪军、在野

调略						
指令	效果	人德	物资	金	兵	所需地位
引き抜き	说服其他势力的武将加盟	–	–	–	––	君主、放浪军
离间の计	挑拨其他势力的君主和武将不和	–	–	–4000	–	君主、大将军、军师、太守
流言	让其他势力的支配地域陷入不幸	–	–	–3000	–	君主、大将军、军师、太守、放浪军
谗言	向君主进言让武将失宠	↓	–	–1000	–	大将军、军师、太守、一般、副将
侵攻要请	联合其他势力进攻他国	–	–	–	–	君主、放浪军
提供要请	向指定势力索要资源	–	–	–	–	君主、放浪军
降伏劝告	胁迫指定势力归顺	–	–	–	–	君主
大德	让幸福度低的地域归顺	–	–8000	–8000	–	君主、大将军、军师、太守

全人生攻略

全人生（生き样）是本作最难的一个成就/奖杯。游戏中总共有55个人生，积极利用快速存档可以省下不少时间，拿到一个新的人生后不需要通关，只要存完档这个人生就算拿到了，同时也没有强制只使用一男一女两个武将获得全部人生。在刷人生的过程中请注意以下几点。

1. 强烈建议玩家用自创武将NPC拿，顺利通关这个NPC的人生会得到保存便于查看，勤记笔记积极截图是避免最后地毯式搜索遗漏人生的方法，毕竟年表里只有获得称号的详细情况，人生依旧不得而知。

2. 在最新的系统更新后，玩家可以自由设定自创武将的人生，范围是之前曾经获得过的人生，利用这个办法可以变相查阅已获得的人生。但依然强烈建议玩家手动记录为最佳。

3. 人生分为几个档次，同级别的不能相互转换，高级别的也无法降为低级别的，但人生可以跳级别获得。也就是说，如果玩家拿到了高级人生，那么除了开新档之外，这个档将无法获得低级人生。而自创武将的人生是会继承的，这种情况下就必须换人了。

4. 人生和称号密切相关，因此玩家没有必要刻意去刷全称号。

5. 记得多存档，一旦不小心刷出高级人生还可以补救。

6. 部分人生需要用到特定武将的军略指令，不过在最新的更新后玩家可以选择开启全部军略指令，因此难度大大下降。

最后，全人生列表请参见下文。下表中人生等级由低往高按先上后下的顺序排列，同一联表格代表为同级人生。

全人生列表

人生名	分类	固有军略	必要称号	取得条件	习得秘计
凡夫	忠臣	交易	–	–	–
凡百の将	忠臣	交易	蛮骨の武	袭击任务成功×1	鼓舞
乱世の将	奸臣	特训	暗跃影	潜入任务成功×1	韦驮天术
忠义の士	忠臣	快愈	武边者	退治任务成功×1	回复
沈着なる奸臣	奸臣	大略夺	静かなる刃	暗杀任务成功×1	毒雾
猛き斗将	武勇	特训	练达の宿将	侵攻战胜利×1	大喝
明哲なる知将	知略	提供要请	坚甲の猛将	防卫战胜利×1	
荣华の极み	知略	交易、行商	金玉满堂	所持金达到99999	韦驮天术
草莽の臣	奸臣	大征收	无位无官 晴耕雨读	以在野身分度过36回合 休养实行×5	据点补修
犬马の劳	忠臣	快愈	难攻不落	防卫战胜利×5	藤甲术
流浪の民	奸臣	大征收	南船北马	转籍成功×3	回复
衣锦の荣	忠臣	交易、行商	荣耀荣华	以在野身分受到君主的劝诱	鼓舞
大愿成就	知略	特训	一天万乘 千军万马	自势力领土数×15 所有兵力达到99999	战神术
城狐社鼠	奸臣	离间の计	恶汉无赖 三百代言	人德值–1000以下 谗言实行×1	伪指令
股肱の臣	忠臣	大修复	论客 一口两舌	（配下时限定）意见采用×1 外交交涉成功×1	鼓舞
坚甲利兵	武勇	全域施し	经世济民 中原の勇士	自势力幸福（绿）状态的地域×3 自势力领土数×10	捕缚战法
普天の将星	武勇	大修复	大帝国 一天万乘	24回合内从未丢失过领土 自势力领土数×15	发破・改
天马行空	奸臣	强制征兵	改邪归正 堕落 二面性	12回合内人德值提升1000 12回合内人德值减少1000 人德值既达到过3000，也达到过–3000	据点急袭
气炎の将星	武勇	大募兵	常胜将军 好汉	侵攻战胜利×5 友好度A以上的武将×10	精神统一
不败の宿将	武勇	大募兵	难攻不落 护卫の达人	防卫战胜利×5 护卫任务成功×3	仁王立ち
赖れる豪杰	武勇	大盛宴	坚强なる岩 好汉	护卫任务成功×1 友好度A以上的武将×10	强袭
清廉の美丈夫	忠臣	宴会	文质彬彬 八面玲珑	受到武将的劝诱×3 受到女性的告白×3	据点补修
解语の花	忠臣	宴会	文质彬彬 仙姿玉质	受到武将的劝诱×3 受到男性的告白×3	精神统一
波乱万丈		引き拔き	篡夺者 荣耀荣华 悠悠自适 亡命	（配下时限定）谋反成功×1 以在野的身分接受君主的劝诱 以在野的身分度过60回合 谋反后败北，或被人谋反后败北	气合
大器晚成	忠臣	交易 行商	一天万乘 战乱匆忙	自势力领土数×15 度过120回合	
活眼の知将	知略	强制征兵	天下泰平 慧眼	自势力幸福（绿）状态的地域×8 登用成功×5	看破
千古不易	忠臣	流言	战乱匆忙 悠悠自适 间云狐鹤	度过120回合 以在野的身分度过60回合 休养实行×10	气合
荣枯盛衰	忠臣	谗言	亡命 福德圆满 大军势 根无し草	谋反后败北，或被人谋反后败北 所持金达到50000 所有兵力达到50000 以在野的身分度过12回合	据点橹
斗南の一人	武勇	全军特训	一刀两断 熟达の武人	侵攻战胜利×10 退治任务成功×3	气合
帷幄の臣下	忠臣	大修复	怜俐なる参谋 文质彬彬	（配下时限定）意见采用×3 受到武将的劝诱×3	全据点补修
异色の策略家	知略	谗言	厌世者 三人成虎 不屈の斗志	转籍成功×5 流言实行×1 在兵力差5000以上的战斗中胜利	射击橹・改

人生名	分类	固有军略	必要称号	取得条件	习得秘计
盖世の知将	知略	提供要请	完全无比 海千山千	60回合内从未丢失过领土 外交交涉成功×5	回复橹・改
诡计の谋将	知略	离间の计	篡夺者 海千山千	（配下时限定）谋反成功×1 外交交涉成功×5	投石车・改
中原の霸者	武勇	大修复	疾风迅雷 根无し草	12回合内制压5个地域 以在野的身分度过12回合	鱼鳞阵
干国の才	武勇	快愈	完全无比 一口两舌 慧眼	60回合内从未丢失过领土 外交交涉成功×1 登用成功×5	鹤翼阵
锦心の仁君	忠臣	全域施し	兼爱无私 好汉 经世济民 一片冰心	人德值达到3000以上 友好度A以上的武将×10 自势力幸福（绿）状态的地域×3 施し实行×5	精神统一
争乱の暴君	奸臣	大征收	恶逆非道 狼贪 压政者 生杀与夺	人德值达到–3000以下 接受人德值–1以下的配下武将的贿赂 自势力不幸（黑）状态的地域×3 处断实行×1	长蛇阵
白面郎君	–	大盛宴	常胜将军 守护神 好汉 眉目秀丽 竹帛の功	侵攻战胜利×5 护卫任务成功×5 友好度A以上的武将×10 受到女性的告白×5 受到武将的劝诱×5	大火计
倾国の美女	知略	大盛宴	厌世者 绿林白波 二面性 天香国色 竹帛の功	转籍成功×5 潜入任务成功×5 人德值既达到过+3000以上，又达到过–3000以下 受到男性的告白×5 受到武将的劝诱×5	妖雾
军神	武勇	全军特训	百战炼磨 金刚不坏 守护神 竹帛の功	在兵力差20000以上的战斗中胜利 防卫战胜利×10 护卫任务成功×5 受到武将的劝诱×5	金城铁壁
一身之胆	–	全军特训	百战炼磨 一刀两断 凄腕の狩人 好汉	在兵力差20000以上的战斗中胜利 侵攻战胜利×10 退治任务成功×5 友好度A以上的武将×10	单骑驱け
飞将军	武勇	大募兵	百战炼磨 一刀两断 锦帆贼 不俱戴天	在兵力差20000以上的战斗中胜利 侵攻战胜利×10 袭击任务成功×5 友好度E以下的武将×20	绝对防御
二心の剽轻者	知略	流言	勇猛果敢 凶星 千言万语 厌世者	在兵力差10000以上的战斗中胜利 暗杀任务成功×5 流言实行×3 转籍成功×5	发破?改
王佐の才	–	降伏劝告	大帝国 知谋百出 奇策纵横 大同团结	24回合内从未丢失过领土 外交交涉成功×10 （配下时限定）意见采用×5 与他势力缔结同盟成功×5	豪雷
卧龙凤雏	–	侵攻要请	完全无比 知谋百出 荣耀荣华 悠悠自适	60回合内从未丢失过领土 外交交涉成功×10 以在野的身分被大拔擢 以在野的身分度过60回合	暴风
鬼才の知谋	知略	降伏劝告	奇策纵横 悬河之弁 千言万语 篡夺者	（配下时限定）意见采用×5 引き拔き成功×3 流言实行×3 （配下时限定）谋反成功×1	冰岚
小霸王		全军特训	常胜将军 大帝国 疾风迅雷 霸道 经世济民 无位无官	侵攻战胜利×5 24回合内从未丢失过领土 12回合内制压5个地域 同一回合内受到两个势力的攻击 自势力幸福（绿）状态的地域×3 以在野的身分度过36回合	疾风迅雷
汉中王	忠臣	大德	一天万乘 慧眼 兼爱无私 大德 天下泰平 云心月性 丰年满作	自势力领土数×15 登用成功×5 人德值达到3000以上 友好度A以上的武将×20 自势力幸福（绿）状态的地域×8 施し实行×15 所有物资达到99999	快愈
暴虐の愚王	奸臣	酒池肉林	浪费家 恶逆非道 我利私欲 孤城 土豪劣绅 牛头马头 金玉满堂	酒池肉林实行×3 人德值达到–3000以下 接受人德值–1以下的配下武将的贿赂3回 离开自势力的武将×5 自势力不幸（黑）状态的地域×8 处断实行×15 所持金达到99999	伏兵・毒弓
乱世の奸雄		引き拔き	疾风迅雷 霸道 一天万乘 慧眼 二面性 千军万马	12回合内制压5个地域 同一回合内受到两个势力的攻击 自势力领土数×15 登用成功×5 人德值既达到过+3000以上，又达到过–3000以下 所有兵力达到99999	据点夺取

人生名	分类	固有军略	必要称号	取得条件	习得秘计
泰山北斗	–	引き抜き	知谋百出 奇策纵横 悬河之弁 千言万语 慧眼 大同团结 眼光纸背 深谋远虑 篡夺者	外交交涉成功×10 （配下时限定）意见采用×5 引き抜き成功×3 流言实行×3 登用成功×5 与他势力缔结同盟成功×5 （配下时限定）推举成功×5 离间の计成功×3 （配下时限定）谋反成功×1	大增援
一骑当千	武勇	全军特训	百战炼磨 难攻不落 完全无比 疾风迅雷 神出鬼没 狮子奋迅 国士无双	在兵力差20000以上的战斗胜利 防卫战胜利×5 60回合内从未丢失过领土 12回合内制压5个地域 暗杀任务成功×5 潜入任务成功×5 袭击任务成功×5 退治任务成功×5 侵攻战胜利×30	修罗の武
至诚如神	忠臣	大德	金刚不坏 守护神 大同团结 大德 天下泰平 圣人君子 云心月性	防卫战胜利×10 护卫任务成功×5 与他势力缔结同盟成功×5 友好度A以上的武将×20 自势力幸福（绿）状态的地域×8 人德值达到+9999 施し实行×15	慈爱
恶鬼罗刹	奸臣	酒池肉林	一刀两断 凶星 千言万语 浪费家 我利私欲 不俱戴天 土豪劣绅 牛头马头 人面兽心	侵攻战胜利×10 暗杀任务成功×5 流言实行×3 酒池肉林实行×3 接受人德值–1以下的配下武将的贿赂3回 友好度E以下的武将×20 自势力不幸（黑）状态の地域×8 处断实行×15 人德值–达到9999	罗刹の武
森罗万象		大德	神出鬼没 狮子奋迅 国士无双 金城汤池 知谋百出 圣人君子 人面兽心 悠悠自适 厌世者 南征北伐	暗杀任务成功×5 潜入任务成功×5 袭击任务成功×5 退治任务成功×5 侵攻战胜利×30 防卫战胜利×20 外交交涉成功×10 人德值达到+9999に到达 人德值达到–9999 以在野身分度过60回合 转籍成功×5 经过360回合	天下无双

重难点人生解说

低级别的人生不需要多说，几种对应依赖完成就可以，快速存档后进行下一级别人生的获取。

荣华の极み：需要持有大量金钱，推荐编辑剧本放浪军头领，配下有能施行大征收的武将，保持亲密度避免脱离，多次大征收后人生取得后存档。

衣锦の荣：可以与波乱万丈放在一起获得，在野时间的不同决定这两个人生的不同走势，需要被大拔擢。

天马行空：大征收与全域施舍的施行可以获得，避免同级别大愿成就与普天の将星这两个人生的干扰，两年内可以选择故意失去一座城池来规避。编辑剧本是获得该级别人生的非常好的方法，绝对大势力的君主勇退再仕官，基本上都可以拿到。

文质彬彬：这个称号关系到很多人生，需要在野时被劝诱，组放浪军提升好感后能快速获得。

大器晚成：编辑模式下自己以绝对大势力君主度过十年后再一统天下即可，敌对势力只有一座城池便于通关保存。

波乱万丈：很麻烦的一个人生，但是借由这个人生，可以发展到高级别几乎所有的人生。介绍一种拿法，先开启全军略，编辑模式中选择用自创的NPC武将替换荀彧，想要同时拿到乱世奸雄或者小霸王这两个称号的可以选择普通难度开赤壁之战剧本，选择自创NPC，身分是曹操军军师，与本势力除曹操以及太守外的武将提高亲密度，可以谋反之后果断选择，主动撤退后身分变成在野，开始5年左右的在野生活，期间所有的劝诱一概拒绝，积极完成各种依赖，以森罗万象所需的要求获得依赖系的所有称号，便于飞将军以及一身之胆这两个人生的取得，君主依赖出现后积极完成，君主来大拔擢前存档，在野时间未满五年被大拔擢可以获得人生衣锦の荣，取得后快速存档再读之前的存档，在野时间满五年后被大拔擢便可以获得波乱万丈这个人生，快速存档后准备进行下一步，韩玄这个君主比较会进行大拔擢，可以多完成该势力的依赖。

波乱万丈拿到后，你会发现在野五年所下的功夫是很有意义的，不仅达成了依赖系的所有称号而且拿到了悠悠自适，可以快速拿到新的人生了。接下来的人生除了活眼の知将需要进一步成为君主才能拿到之外，其余几个基本上再补一下简单的称号便可以获得。

帷幄の臣下：需要军议被采纳，尽快获得。

干国の才：活眼の知将的进一步发展，很容易达成。

锦心の仁君、争乱の暴君：这两个人生都需要君主身分才能取得的称号，由于人德值所需要的大不同，在此可以进行分歧，锦心の仁君可以发展到汉中王，但是由于固有军略酒池肉林施行者董卓没有出现在该以波乱万丈为基础的剧本中，因此这个人生的发展推荐编辑剧本获得。当然如今有开启全军略的设定了，就没有问题了。

倾国美女：由解语花发展而来，由于告白时性别导致的称号不一，必须要另外开局才能获得。

军神、一身之胆、飞将军：借由波乱万丈在野5年所获得的一系列依赖称号，这三个人生只需要获得战斗时的各自对应称号便可以轻松取得。

乱世の奸雄、小霸王：需要至少普通难度以上，霸道的获得有难度的影响，如果波乱万丈的取得是在普通难度之上，那么可以由中原霸者进一步选择施行军略后得到这两个人生。

王佐の才、鬼才の知谋：可以由帷幄の臣下发展取得。

暴虐の愚王：所必需的称号

浪费家，只有董卓施行固有军略酒池肉林方可取得，而由波乱万丈开始的剧本是没有董卓的，因此该人生可以在编辑剧本绝对大势力的情况下获得，配下有董卓，施行完三次酒池肉林后便可处断，该人生对应称号都有过解释，拿到不难。开启全军略就更简单了。

恶鬼罗刹：与暴虐の愚王情况类似，在拿到后者后使得人德值为最低，获得称号人面兽心，再以君主身分勇退后去完成暗杀任务五次获得称号凶星即可顺利取得。

一骑当千：注意防御战故意打输后让地盘给自己之后侵攻制造条件。

泰山北斗：王佐の才，鬼才の知谋发展而来。

至诚如神：可由汉中王发展而来，仁德系的称号基本上都需要拿到。

森罗万象：最顶级人生，最接近这个人生的无疑是一骑当千，注意厌世者这个称号，需要转籍五次，放在最后一个拿，当经过三十年以后，最佳是留下三个势力，自势力22座城池，其他两个势力各一座，勇退后再仕官，反复转籍5次达成，刚转籍的下个月再转籍有几率会被拒绝，三个势力便于调控，并且也可以避免转籍次数不够原来自己的大势力一统天下的尴尬局面。

拿到这个人生后就继续以副将或者一般的身分侵攻两个小势力吧，最后通关保存这个最耗时的年表，满满的成就感。

全称号攻略

全称号是本作完美道路上的第二大难点，不过虽说是第二大，但难度比全人生要低不少。原因在于游戏中对全称号有比较详尽的统计，而且还附有达成条件。但是称号关系到人生，很多称号需要反复刷才能开启高级人生。另外虽然每周目游戏都有称号统计，但没有多周目的累计统计，所以仍需玩家自行手动记录。

注；日语中的N以上、N以下均包含数值N。如3以上也包含3本身。

武勇系

称号名	达成条件	能力补正	关联人生
不屈の斗志	在兵力差5000以上的战斗中胜利	体力+5	异色の策略家
勇猛果敢	在兵力差10000以上的战斗中胜利	体力+10	二心の剽轻者
百战炼磨	在兵力差20000以上的战斗中胜利	体力+10	军神、一身之胆、飞将军、一骑当千
练达の宿将	侵攻战1回胜利	统率力+5	猛き斗将
常胜将军	侵攻战5回胜利	统率力+10	气炎の将星、白面朗君、小霸王
一刀两断	侵攻战10回胜利	统率力+10	斗南の一人、一身之胆、飞将军、恶鬼罗刹
坚甲の猛将	防卫战1回胜利	防御力+5	明哲なる知将
难攻不落	防卫战5回胜利	防御力+10	犬马の劳、不败の宿将、一骑当千
金刚不坏	防卫战10回胜利	防御力+10	军神、至诚如神
辣腕	镇压谋反	攻击力+20	
坚城铁壁	12回合内从未丢失过领土	防御力+5	
大帝国	24回合内从未丢失过领土	防御力+10	普天の将星、小霸王
完全无比	60回合内从未丢失过领土	防御力+10	盖世の知将、干国の才、卧龙凤雏、一骑当千
气炎	36回合内制压5个地域	统率力+5	
迅速果敢	24回合内制压5个地域	统率力+10	
疾风迅雷	12回合内制压5个地域	统率力+10	中原の霸者、乱世の奸雄、小霸王、一骑当千
霸道	同时和2个势力交战	体力+15	乱世の奸雄、小霸王
四面楚歌	同时和3个势力交战	体力+15	
强国	自势力拥有的地域达到5个	统率力+10	
中原の勇士	自势力拥有的地域达到10个	统率力+10	统率力+10
一天万乘	自势力拥有的地域达到15个	统率力+10	统率力+10
静かなる刃	暗杀任务成功1次	攻击力+5	沈着なる奸臣
暗鬼	暗杀任务成功3次	攻击力+10	
凶星	暗杀任务成功5次	攻击力+10	二心の剽轻者、恶鬼罗刹
蛮骨の武	袭击任务成功1次	体力+5	凡百の将
跳梁跋扈	袭击任务成功3次	体力+10	
锦帆贼	袭击任务成功5次	体力+10	飞将军
暗跃影	潜入任务成功1次	统率力+5	乱世の将
暗中飞跃	潜入任务成功3次	统率力+10	
绿林白波	潜入任务成功5次	统率力+10	倾国の美女
武边者	退治任务成功1次	防御力+5	忠义の士
熟达の武人	退治任务成功3次	防御力+10	斗南の一人
凄腕の狩人	退治任务成功5次	防御力+10	一身之胆
坚强なる岩	护卫任务成功1次	防御力+5	赖れる豪杰
护卫の达人	护卫任务成功3次	防御力+10	不败の宿将
守护神	护卫任务成功5次	防御力+10	白面朗君、军神、至诚如神
神出鬼没	称号「凶星」「绿林白波」获得	攻击力+30	一骑当千、森罗万象
狮子奋迅	称号「锦帆贼」「凄腕の狩人」获得	体力+30	一骑当千、森罗万象
国士无双	侵攻战30回胜利	统率力+30	一骑当千、森罗万象
金城汤池	防卫战で20回胜利	防御力+30	森罗万象

知略系

称号名	达成条件	能力补正	关联人生
一口两舌	外交交涉成功1次	统率力+5	股肱の臣、干国の才
海千山千	外交交涉成功5次	统率力+10	盖世の知将、诡计の谋将
知谋百出	外交交涉成功10次	统率力+10	王佐の才、泰山北斗、森罗万象
论客	军议中意见被采用1次	统率力+5	股肱の臣
怜俐なる参谋	军议中意见被采用3次	统率力+10	帷幄の臣下
奇策纵横	军议中意见被采用5次	统率力+10	鬼才の知谋、王佐の才、泰山北斗
口巧者	引き拔き成功1次	统率力+5	
悬河之弁	引き拔き成功3次	统率力+15	鬼才の知谋、泰山北斗
三人成虎	流言1次	统率力+5	异色の策略家
千言万语	流言3次	统率力+15	鬼才の知谋、二心の剽轻者、泰山北斗、恶鬼罗刹
量才录用	登用成功1次	统率力+5	
慧眼	登用成功5次	统率力+15	活眼の知将、干国の才、乱世の奸雄、汉中王、泰山北斗
放荡	酒池肉林を1次	体力+5	
浪费家	酒池肉林を3次	体力+15	暴虐の愚王、恶鬼罗刹
同心协力	和他国成功缔结同盟1回	统率力+5	
大同团结	和他国成功缔结同盟5回	统率力+15	至诚如神
上援下推	推举1次	体力+5	
眼光纸背	推举5次	体力+15	泰山北斗
高论卓说	离间の计成功1回	统率力+5	
深谋远虑	离间の计成功3回	统率力+15	泰山北斗

仁爱系

称号名	达成条件	能力补正	关联人生
温和笃厚	人德值1000以上	防御力+15	
兼爱无私	人德值3000以上	防御力+15	锦心の仁君、汉中王
回心转意	12个回合内人德值增300以上加	防御力+5	
改邪归正	12个回合内人德值增1000以上	防御力+15	天马行空
义侠心	友好度A以上的武将3人	防御力+5	
好汉	友好度A以上的武将10人	防御力+10	气炎の将星、赖れる豪杰、锦心の仁君、白面朗君、一身之胆
大德	友好度A以上的武将20人	防御力+10	汉中王、至诚如神
经世济民	自势力幸福状态的地域3个以上	统率力+15	坚甲利兵、小霸王
天下泰平	自势力幸福状态的地域8个以上	统率力+15	活眼の知将、汉中王
圣人君子	人德值9999	防御力+30	至诚如神、森罗万象
无私无偏	施しを1次	体力+5	
一片冰心	施しを5次	体力+10	锦心の仁君
云心月性	施しを15次	体力+10	汉中王、至诚如神

恶逆系

称号名	达成条件	能力补正	关联人生
恶汉无赖	人德值–1000以下	攻击力+15	城狐社鼠
恶逆非道	人德值–3000以下	攻击力+15	争乱の暴君、暴虐の愚王
游惰	12个回合内人德值减少300以上	攻击力+5	
堕落	12个回合内人德值减少1000以上	攻击力+15	天马行空
狼贫	接受1次配下的贿赂	防御力+5	
我利私欲	接受3次配下的贿赂	防御力+15	暴虐の愚王、恶鬼罗刹
无法者	友好度E以下的武将3人	攻击力+5	
逆贼の徒	友好度E以下的武将10人	攻击力+10	
不俱戴天	友好度E以下的武将20人	攻击力+10	飞将军、暴虐の愚王、恶鬼罗刹
篡夺者	谋反成功1次	攻击力+20	波乱万丈、诡计の谋将、鬼才の知谋、泰山北斗
孤立无援	有1名武将离开自势力	攻击力+5	
孤城	有5名武将离开自势力	攻击力+15	暴虐の愚王
压政者	自势力不幸状态的地域达到3个	攻击力+15	争乱の暴君
土豪劣绅	自势力不幸状态的地域达到8个	攻击力+15	暴虐の愚王、恶鬼罗刹
生杀与夺	处断1人	攻击力+5	争乱の暴君
处刑人	处断5人	攻击力+10	
牛头马头	处断15人	攻击力+10	暴虐の愚王、恶鬼罗刹
三百代言	谗言1次	统率力+5	城狐社鼠
曲学阿世	谗言3次	统率力+15	
人面兽心	人德值–9999	攻击力+30	恶鬼罗刹、森罗万象

その他（其他）

称号名	达成条件	能力补正	关联人生
二面性	人德值既达到过3000以上，又达到过3000以下	统率力+20	天马行空、倾国の美女、乱世の奸雄
中庸の道	36回合内善恶等级维持在中庸	防御力+20	
声望の士	受到1回武将的劝诱	统率力+5	
文质彬彬	受到3回武将的劝诱	统率力+10	清廉の美丈夫、解语の花、帷幄の臣下
竹帛の功	受到5回武将的劝诱	统率力+10	倾国の美女、白面朗君、军神
色男	受到1次女性的告白	统率力+5	
八面玲珑	受到3次女性的告白	统率力+10	清廉の美丈夫
眉目秀丽	受到5次女性的告白	统率力+10	白面朗君
红口白牙	受到1次男性的告白	统率力+5	
仙姿玉质	受到3次男性的告白	统率力+10	解语の花
天香国色	受到5次男性的告白	统率力+10	倾国の美女

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

称号名	达成条件	能力补正	关联人生
云蒸龙变	以一般武将的身分受到其他势力的大拔擢	攻击力+20	
荣耀荣华	以在野的身分受到大拔擢	攻击力+20	衣锦の荣、波乱万丈
根无し草	以在野的身分度过12回合	防御力+5	荣枯盛衰、中原の霸者
无位无官	以在野的身分度过36回合	防御力+10	草莽の臣、小霸王
悠悠自适	以在野的身分度过60回合	防御力+10	波乱万丈、千古不易、卧龙凤雏、森罗万象
渡り鸟	转籍1次	体力+5	
南船北马	转籍3次	体力+10	流浪の民
厌世者	转籍5次	体力+10	异色の策略家、倾国の美女、二心の剽轻者、森罗万象
大军势	自势力所有兵力达到50000	体力+15	荣枯盛衰
千军万马	自势力所有兵力达到99999	体力+15	大愿成就
亡命	谋反后败北，或被谋反后失败	体力+20	波乱万丈、荣枯盛衰
凄腕暗杀者	依赖战「君主暗杀」达成	攻击力+20	
最强佣兵团长	放浪军头领时依赖战「都市救援」或「国库防卫」达成	统率力+20	
守人	依赖战「君主护卫」达成	防御力+20	
五谷丰穰	所有物资50000以上	体力+15	
丰年满作	所有物资99999以上	体力+15	汉中王
福德圆满	所有金50000以上	体力+15	荣枯盛衰
金玉满堂	所有金99999以上	体力+15	荣华の极み、暴虐の愚王
战乱匆忙	经过120回合以上	体力+15	千古不易
南征北伐	经过360回合以上	体力+15	森罗万象
晴耕雨读	休养5次	防御力+5	草莽の臣
间云狐鹤	休养10次	防御力+15	千古不易
大望	仕官1次	体力+5	
良禽择木	仕官3次	体力+15	
东奔西走	移动10次	防御力+20	

重难点称号解说

军略使用次数的累积，会获得一些特定的称号，总共分为武勇，知略，仁爱，恶逆以及其他五种。

武勇系的称号与战斗密切相关，侵攻与防御胜利一定次数后可以获得相应称号，其中侵攻胜利 30 场的国士无双以及防御胜利 20 场的金城汤池无疑是最耗费时间的，建议不要开剧本单刷，应该和人生一骑当千，森罗万象放在一起解决。

剧本中固定地域只有 24 座城池，一轮全部侵攻完成也是无法获得国士无双这个称号的，解决方法就是在敌对势力侵攻时，出击防御，然后快速暂停返回菜单后选择撤退，这样防御的城池就会沦陷，之后再次侵攻取回即可，直到侵攻胜利 30 场。

防御胜利 20 场的思路基本一致，五分钟内保证本阵不沦陷即可，副本阵最好也守护住，否则辛胜也不能算作防御胜利。

辣腕这个称号与人生无关，因此只需要开局拿到后快速存档即可，推荐赤壁之战选择刘备，开局后什么都不要做，很快诸葛军师就会带着军神和猛张飞谋反，成功镇压后称号到手，镇压放浪军扬旗不算。

疾风迅雷的取得条件是一年内侵攻战 5 次胜利，很明显地位低下是不能主动出击侵攻的，太守也无法侵攻不与管辖地域接壤的城池，因此这个称号请在大将军、军师或是君主时再达成。

霸道的取得条件是同时被其他两个势力侵攻，普通难度下出现几率较大，低难度哪怕自势力被团团包围敌方也会像约好了一样很有信义地展开车轮战，就是不一起侵攻，推荐剧本是反董卓联盟或是黄巾之乱，建议像曹操一样一统北方，但是南方留有不少小势力而且西北方马腾势力依旧活跃，很快就会有两个势力一起打过来了，称号可得，势力足够大但是不能达到一家独大的地步，在与周围势力的斗争中，减少袭击次数，不然会削减对方势力导致无法出兵侵攻，还可以刻意与敌方势力交恶，比如发动提供要请时展开恫吓或是威压。

四面楚歌很人道地与人生毫无关联，拿到快速存档即可，这里介绍一种拿法，反董卓联盟修罗难度，武将选择君主董卓，开局后酒池肉林，大征收等降低人德的军略多次施行，整个地域幸福度下降很快，对周围势力进行提供要请时与对方交恶，有势力提出同盟要请或是提供要请时一概拒绝，前期敌方侵攻会造成城池耐久度下降，需要第一时间修复，保证自己有三座城池以上，有信心打防御战的可以出击防御，不过难度较高且费时，为了避免配下武将谋反，可以在任命时取消所有人的官位，义兄弟或是配偶不必担心，他们是不会造反的，放逐大将军或者军师也是一种避免谋反的有效方法。在保证自势力还有三座城池以上的情况下，很快周围势力就会纷纷侵攻过来了，拿到称号后快速存档，有兴趣的可以继续玩下去，焦头烂额的滋味不太好受就是了。

依赖任务中获得的称号同样也是武勇系的一大组成部分，并且这些称号的获得还与 CG 解锁密切相关，可以在刷悠悠自适这个称号时积极完成各种类型的依赖，依赖的等级会逐渐上升，当完成次一级的依赖而发现下一级的依赖还没有出现的时候，请耐心等待，完成足够次数的最低级依赖同样可以获得称号，但是获得报酬少并且不利于其他称号的获得，因此还是各级别各类型的依赖都完成一次最好。

知略系的称号中，奇策纵横无疑是最麻烦的，每年军议次数有限并且君主采纳的几率有很大波动，能提出异议地位也需要在太守以上，建议依据君主的人德值相应调整自己的人德值，人德值 –3000 以下对譬如董卓这样的君主使用恫吓成功率很高，3000 以上对刘备这样的君主就需要恳愿了，并且要多采用交流或者盛宴来提高与君主的亲密度，君主的军议都是某年某月的侵攻任务，一旦自己的异议不被采纳，可以选择消极出战，撤退后战斗失败，下次军议君主采纳异议的可能性会提升。

知谋百出，自己出马进行同盟或是提供要请成功即可，人德值同样有影响，3000 以上外交交涉时的恳愿与说得，成功率都接近 100%。

采用流言与离间の计军略需要配下有拥有此固有军略的武将，登用或引き拔き都是使他们加入很好的方法。

仁爱系的称号中需要注意的是云心月性等要求施し一定次数的，全域施し是不计入在内的，解这个称号的同时可以顺便取得天下泰平等称号。

恶逆系中，我利私欲需要地位君主，并且最好势力足够大，配下武将如同张角，司马懿，吕布等人德值较低的武将会提出贿赂，接受后再于任命中取消他们的官位，很快他们又会再次行贿，反复几次拿到即可，期间最好与他们保持一定的亲密度，否则这些武将转籍或是下野就得不偿失了。簒夺者解得的同时与君主一起防御但是失败的武将都会自动离开你的新势力，同时可以获得孤城。牛头马头快速解法还是战斗胜利后捕缚敌方势力武将后处断较快，一次最多四名，放逐中一次仅能处断一名。

其他中，二面性可以通过大征收和全域施舍来大幅度调整自己的人德值，建议先低后高，不然人德值过低，自势力麻烦不断，隔三差五就会有放浪军扬旗和武将脱离，某些地域还可能被敌对势力采用大德直接拿走。

中庸之道，刷在野五年时反复修养或是修行即可。

成就 / 奖杯解说

综述

XOne版	
成就总数	1000点/48个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	80小时以上
在线成就	无
最少通关次数	无法统计
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4版				
奖杯总数：48	铜杯：36	银杯：8	金杯：3	白金：1
全奖杯难度	4/10			
全奖杯所需时间	80小时以上			
在线奖杯	无			
最少通关次数	无法统计			
有无会错过的奖杯	无			
奖杯BUG	无			
特殊需求	无			

本作的成就 / 奖杯难度并不低，最大难点莫过于全人生。恶心的是本作严重缺乏资料统计功能，基本都要靠玩家手动记录，就连 Xbox One 版也不支持进度查询，实在是令人发指。

推荐完美路线

作为一款上至几十小时、下至四五分钟就能通关的游戏，本作没有什么很值得推荐的完美路线。考虑到最大难点就是全人生，玩家应仔细阅读全人生部分的介绍。只要搞定了最高级的几个人生，接下来的查漏补缺就不是问题了。理论上游戏通关 5 次即可完美，但实际上只能呵呵了。全部笔录必不可少。

Empires 90点 /

解锁条件 获得除此以外的全部奖杯 / 成就

修罗制覇 70点 /

解锁条件 以修罗难度将任意剧本通关

获得方法 可以用速攻拿法，编辑模式两个势力，一个 23 城，另一个剩下孤城，大势力配备武将荀彧，保存。争霸修罗难度开局，自己以君主身分发动降伏劝告，直接天下一统后过关拿到。

数多の人生を経て 70点 /

解锁条件 达成过所有人生

人生の大先辈 80点 /

解锁条件 获得过所有称号

武器宝库 35点 /

解锁条件 获得 100 种以上的武器

获得方法 可以多周目累计。正常情况下本势力有某位无双武将时锻造屋才会出售对应的武器，可以在临近天下统一后再来尝试。或者编辑模式自势力配备无双武将上限，然后开局消耗点数换来初始金钱 5 万后买买买。

准备万端 35点 /

解锁条件 获得 30 种以上的装备道具

获得方法 同样推荐在临近天下统一后再来尝试，需要先建设道具屋。

无双の先へ 35点 /

解锁条件 用自创武将击破全部无双武将

获得方法 可以多周目累计，因为游戏不提供查询功能，需要玩家自行笔录。推荐在编辑模式下把无双武将分至几个小势力后逐一侵攻。无双武将一共83 个，战斗不一定要胜利，击破武将后就可以选择撤退，节约时间，由于人数过多，因此至少要编辑两轮，做好笔记避免遗漏。

知谋万灭 35点 /

解锁条件 累计使用秘技击破 1 万人

获得方法 不用刻意去刷，低难度下人堆里放冰击之类的伤害性秘技，一次 30 ~ 50 人。实在不够的去自由模式下刷。

军略网罗 35点 /

解锁条件 累计使用过全部军略各至少一次

子だくさん 35点 /

解锁条件 累计生过五个孩子

获得方法 一周目内只能生一个孩子，五次反复后解锁。

无双大国家 35点 /

解锁条件 以自创 NPC 武将作为君主或放浪军首领时，所有的无双武将都曾成为部下

获得方法 编辑模式下把无双武将分到几个小势力后不断使用降伏劝告，两轮可解。

多岐にわたる人生 35点 /

解锁条件 鉴赏模式全 CG 解锁

取得方法		
事件	条件	注意点
大志を抱く	在野武将开始游戏	初始时身分为在野武将
建国	独立成为新势力	扬旗成功或是独立成功
引退と继承	继承君主地位	如果君主是自己的义兄弟或配偶则继承不可能
告白	与异性武将的友好度最大（S级）	
婚礼	告白后与被告白接受后举行婚礼	
义兄弟の契り	与武将的友好度最大（S级）	
亡命	身为太守时谋反败北、身为大将军或军师时谋反败北、身为君主时镇压谋反败北	战斗开始后选择撤退即会败北。
凄腕暗杀者	依赖战「君主暗杀」达成	暗杀系顶级依赖
战乱の略夺者	配下武将状态依赖战「国库潜入」达成	非在野
最强佣兵团	配下武将状态依赖战「都市救援」达成	非在野
武の顶	特定配下武将状态依赖战「放浪军讨伐」达成	非在野,武将中有张辽，徐晃，庞德，于禁，甘宁，太史慈，吕蒙，关于，张飞，赵云，夏侯霸，文鸳，吕布，孟获，吕玲绮中任意一人
信赖おける守人	依赖战「君主护卫」达成	护卫系顶级依赖
山贼头	袭击系依赖战完成5次	总计五次即可
最终战への决意	地图上剩余最后一个势力的敌国首都侵攻	使用降伏劝告成功劝降则不会有动画
产业大国	建设6个相同的设施	
资本家	君主时所持有的物资与资金达到50000以上	人德为恶逆时会有收取贿赂的场面，人德为仁爱时则是和属下吃包子
谋反成功		使用谋反并且成功
天下统一	征服全部领土通关	中间会随机抽取3个过往完成的CG来当作回想

嫡子诞生 20点 /

解锁条件 第一个孩子出生，

获得方法 异性友好度 S 后选择告白，六个月后交流感情，再六个月后孩子出生后。

新たなる英雄 10点 /

解锁条件 用自创武将通关任意剧本

色恋沙汰 10点 /

解锁条件 初次被异性表白，

获得方法 友好度 S 以上就有几率被异性表白

桃园の誓い 10点 /

解锁条件 初次结义

获得方法 提升友好度到 S 后可以在特殊一项中选择义兄弟愿

比翼连理 10点 /

解锁条件 初次结婚

获得方法 被异性告白后选择接受再选择进行婚礼即可。

继承者 10点 /

解锁条件 继承君主之位

获得方法 不断积累功勋后君主会逐步提拔你，建议不要找类似董卓一样的君主，很难让位，争霸模式下反董卓联合的何进是个不错的选择，自身人德也要高，最后会以大将军/军师的身分被君主委托国家。

干国之器 10点 /

解锁条件 初次拥有自己的势力并成为君主

获得方法 以太守身分独立或者放浪军头领身分扬旗成功即可

大拔擢 10点 /

解锁条件 在野时被君主提拔为大将军/军师

获得方法 可以和信赖を筑く一起获得，在野时不停完成护卫和救援系的依赖，最后接受君主的顶级依赖，完成后好感度提升，自身功勋也很高的情况下会被君主大拔擢。当然这个势力本身不能已经有人当了大将军和军师。

谋反人 10点 /

解锁条件 发动谋反后成为君主

获得方法 大将军和军师可以选择谋反。发动条件是自身势力有其他武将至少一人与自己的友好度高且与君主不能是义兄弟、配偶的关系，成功后解锁。

野望の始まり 10点 /

解锁条件 初次扬旗

获得方法 可以和干国之器一起解锁。

身内国家 10点 /

解锁条件 形成只有自己的义兄弟，配偶，孩子所组成的势力，

获得方法 有了这些人后君主时选择勇退即可。

反骨の相 10点 /

解锁条件 初次实施军略“里切”

获得方法 太守身分时使用即可。

建筑家 10点 /

解锁条件 初次进行设施建设

获得方法 地位太守以上可以实行，建设一个设施即可。

大秘计阻止 10点 /

解锁条件 阻止对方的大规模秘技

获得方法 右上角敌方势力有计时的情况下，在倒计时结束前快速击破秘技发动者或制压指定据点即可。

四季堪能 20点 /

解锁条件 春夏秋冬各战斗一次

面从腹背 10点 /

解锁条件 君主身分下有自势力武将转籍到其他势力

获得方法 一直不发动提高和武将好感度的交流、宴会，很快就会有武将选择离开。

目标达成者 10点 /

解锁条件 一次战斗完成四个战功

铠袖一触 10点 /

解锁条件 一场战斗以剩余 9 成以上的兵力取胜

获得方法 最低难度轻松可取

初めての依赖 10点 /

解锁条件 初次完成依赖

大胆不敌 10点 /

解锁条件 出击时只有自己一个军团的情况下击破敌方总大将，

获得方法 最低难度下战斗时只选择自己出击，不要和别的国家同盟避免增援，取胜即可。

天候变化 20点 /

解锁条件 使用秘技改变天气

获得方法 战斗中使用招雨招风招雪祭坛即可

自作集结 20点 /

解锁条件 编辑模式下编辑武将军旗军马士兵各一个以上。

策略家 10点 /

解锁条件 累计使用 100 次秘技

军师就任 10点 /

解锁条件 初次被君主任命为军师

获得方法 政略多选择与战斗无关的，用计谋远交近攻，最好大将军有其他人当，这样可以更容易地被提拔为军师，似乎大拔擢为军师不算在内，由太守身分开局更容易拿到。

大将军就任 10点 /

解锁条件 初次被君主任命为大将军

获得方法 政略多选择与战斗相关的，以武勇一统天下，依然是大将军位置上不能已经有人就任，比成为军师的概率要高一些。

胜利の风吹く 20点 /

解锁条件 成功得在赤壁之战中让诸葛亮祭东风

获得方法 争霸模式下赤壁剧本，建议选择吴国一边的武将，并且不要去攻打刘备，很快按部就班地会发生曹操军与联合军决战事件，参加战斗后清几波敌兵之后就能成功。

驱け出し政略家 10点 /

解锁条件 第一次完成政略目标

大国家 10点 /

解锁条件 自势力有 20 名以上武将

据点制庒 10点 /

解锁条件 单次战斗压制累计 10 个抛点

获得方法 自己压制的才算，建议在谋反或者扬旗的时候解，把对方兵力全部消灭后慢慢制压即可。

温厚笃实 10点 /

解锁条件 人德值 3000 以上

获得方法 多实行提升人德的军略，3000 以上即可获得，笑脸旁边数字为 2。

眼中无人 10点 /

解锁条件 人德值 -3000 以下

获得方法 多实行降低人德的军略，-3000 以下即可获得，奸邪脸旁边数字为 2。

信赖を筑く 10点 /

解锁条件 完成君主的依赖来提升好感度

获得方法 和大拔擢一起解比较方便。

绝世の美貌 10点 /

解锁条件 一次剧本中被告白三次

获得方法 注意要接受告白但是不进行婚礼，反复三次可获得。另外性别不限。

建筑熟练者 10点 /

解锁条件 同一种设施建设六个

大切な赠り物 10点 /

解锁条件 接受他人赠予的物品

获得方法 和他人成为义兄弟或者配偶后过段时间就会拿到。

少数精锐 10点 /

解锁条件 在我方兵力处于劣势的情况下取胜

进化	2K Games	主视角射击
多机种 Evolve		美版
2015年2月10日	本地1人、在线2~5人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

“四人组队联手对抗怪物”是《进化》的主题和卖点，但对于玩过或者了解本作开发组“Turtle Rock Studios”当家作品《求生之路》的玩家来说，这主题简直再熟悉不过了。但是这回人类对抗的不再是以数量取胜的丧尸，而是孤身一“兽”的怪物，怪物对抗的不再是劫后重生的生还者，而是装备精良的猎人。无论是游戏玩法还是风格都截然不同，多变的能力组合和战术设定使得玩家能在游戏过程中长时间保持新鲜感。

©2010–2015 TAKE–TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.

操作说明

猎人操作

操作	PS4 版	Xbox One 版
切换猎人	十字键	十字键
移动	左摇杆	左摇杆
移动镜头 / 按下为标记	右摇杆	右摇杆
主装备	△	Y
次装备	○	B
填装	□	X
跳跃	×	A
猎人能力	R1	RB
射击	R2	RT
特殊装备	L1	LB
瞄准	L2	LT
调出地图	触摸板	BACK
暂停	OPTIONS	MENU

怪物操作

操作	PS4 版	Xbox One 版
移动	左摇杆	左摇杆
动物本能	R3	RS
能力 4	△	Y
潜行	○	B
能力 3	□	X
特殊移动	×	A
能力 2	R1	RB
攻击	R2	RT
能力 1	L1	LB
攀爬 / 进食	L2	LT
调出地图	触摸板	BACK
暂停	OPTIONS	MENU

《进化 猎人的远征》使用指南

什么是《进化 猎人的远征》？

《进化 猎人的远征》由2K联合著名的休闲游戏开发商Cat Daddy Games制作的移动端游戏，登陆了iOS、安卓和亚马逊的Fire系统，也可以在Windows上运行，在移动领域可谓是接近“全平台”覆盖。本质上来说，这是一款有着古典三消游戏系统的作品，走的又是借家用机游戏品牌东风的路线，2K为什么要费尽心思让这款移动端游戏能够被如此多的平台所运行？最大的原因，就是《进化 猎人的远征》能够和家用机平台上的《进化》产生联动，从而进一步扩充游戏的体验，所以在本次的攻略当中，我们也会一并介绍这款移动端游戏以及它和《进化》产生联动的方式。

EVOLVE HUNTERS QUEST

《进化 猎人的远征》数据一览

下载链接

iOS

And

游戏数据

原名：Evolve: Hunters Quest
译名：进化 猎人的远征
容量：255.84MB
类型：三消益智游戏

注意事项

1. 和《进化》的本体一样，《进化 猎人的远征》也对应繁体中文，不过在中国内地的App Store中并没有推出，所以玩家们需要通过其他地区的苹果账号才能够下载到这款移动端游戏。

2.《进化 猎人的远征》本身可以作为一款游戏单独游玩，并不需要家用机版游戏的支持，但如果玩家拥有my2k账号或是注册一个，并将其与这款游戏关联起来，再和家用机上的《进化》关联，就可以让两者之间产生联动，来获得一定额外的优势，具体的内容将会在下文当中解析。

3.《进化 猎人的远征》是一

款完全免费的游戏，不过和同类型F2P游戏一样具有内购项目，但是项目本身的货币和游戏内置的虚拟货币是分开的，能够购买的内容也并不完全重叠，最重要的就是内购货币不能够用于购买能够联动到家用机游戏的技能解锁项目，所以玩家理论上不能够通过这款移动端游戏来达成在《进化》进行“氪金”行为的目的，但是如果玩家真的舍得花钱，用于强化角色的战斗力，倒也的确可以一定程度上提高角色技能增益的解锁速度，只是性价比奇低，除有钱任性人士外不建议任何玩家这么干。

4. 虽然从类型上来说《进化 猎人的远征》的确是一款移动端游戏，但可能是为了防止玩家修改游戏存档从而通过联动过快解锁《进化》中的内容，这款作品要求玩家联网后才能开始游戏，这意味着玩家如果使用平板电脑进行游戏，就必须确保自己处于Wi–fi环境当中（有3G功能的平板除外），这一定程度上影响了游戏本身的便携性，不过因为游戏的定位更接近于给玩家在等待《进化》联机组人的空隙玩两把来消磨碎片时间，所以这种设定造成的实际影响还要看玩家自己的使用习惯而定。

绑定my2k账号

完成这个步骤的前提是玩家拥有一个 my2k 账号，但如果玩家没有账号也不会构成大问题，因为玩家只要在移动端就可以完成整个注册流程。

首先进入游戏主界面，选择第二项“连接至 EVOLVE”，如果玩家没有登陆过 my2k，这里就会询问玩家是否要用 my2k 账户登录，已有账户的玩家可以通过输入账号和密码迅速绑定账号，而如果玩家没有，则需要点击左下角的“建立新账号”。

注册账号的大部分步骤都可以在游戏内完成，包括选择出生日期（注意选择的日期不要令玩家自己的年龄低于游戏本身的评级：17 岁以上），有效的电子邮件地址（用于验证账号）和同意服务合约。

之后 2K 会向玩家的邮件地址发送一封验证邮件，玩家只需要用自己的移动设备打开这封邮件，并点击上面“验证我的账号”的链接，在页面当中输入密码和用户名就可以完成注册过程，账号本身也会和游戏进行绑定。

为了确保玩家是用 my2k 账号登陆本作，请大家在完成以上步骤后回到主界面，点击最下方的设置选项（齿轮图案），在设置界面中最

后一个项目为“管理登录”，这个界面当中会有登陆方式的选项，以笔者用的 iOS 版为例，第一项为苹果本身的 Game Center 登陆，第二项才是 my2k 登陆，玩家要确保第二项打钩，同时最好取消第一项打钩，来避免不同账号之间的存档冲突。

到了这一步，玩家在《进化 猎人的远征》当中的账号绑定就完成了，但如果想要把内容联动到《进化》当中，要记得打开自己的主机并进入游戏，选择“其他”项目中的“my2k 联结”，输入自己的账号，联动就算是大功告成了。

游戏简介

游戏玩法

《进化 猎人的远征》的玩法可以用一个词概括：三消。这种因为移动端游戏泛滥变得几乎随处可见的游戏类型被戏称为手游三俗之一（另外两俗是塔防和跑酷），而 Cat Daddy Games 也并不打算在这款作品上做出什么惊世骇俗的改革和进化，所以其游戏形式仍然是把三个或以上相同的图案排成一条直线来将其消除，和这个类型的开门宗师级大作《宝石迷阵》并无太大本质上的分别。不过这款作品好歹是会联动家用机的大作级下载游戏，所以在声光色效上还是配得上大作的水准，而在游戏系统上也有着一些对应家用机游戏的特色设置。

游戏当中玩家将会扮演四位猎人，阵容就是《进化》当中的默认猎人组合：突击猎人马卡洛夫，医务猎人瓦尔，诱捕猎人玛姬和支援猎人汉克。在游戏进行到一定阶段后，玩家也可以更改四个猎人类型里面的角色，能够使用的角色数量和目前游戏中的阵容一致，每个类型三位猎人，共十二位。

四个猎人类型的代表符号就是游戏界面当中需要消除的标记符号，每当玩家消除对应的职业方块，界面上方对应职业的猎人就会对目标发动射击，而如果连续消除，猎人们就会发动连续射击，消灭或击退战场上的所有敌人则算是完成一局的战斗，这也是游戏的基本规则。

游戏的界面分为两部分，下方是玩家们熟悉的三消界面，充满了上文提到的标记符号，玩家可以通过用手指点住一个标记，将其进行上 / 下 / 左 / 右移动，来产生消除效果。只有能够产生消除效果的移动才算是有效移动，无法产生消除的移动会在移动指令完成后，直接把标记重置回原来所在的位置。

上部分界面是典型的 RPG 式界面，猎人位于画面的右方，怪物位于左方，玩家可以选择当前猎人们攻击的怪物目标，选定后，每当完成能够令猎人们发动攻击的消除，猎人们就会对选定的怪物发动攻击。和能够进化的特殊怪物进行战斗时，这个界面会变成更为古典的队伍后方视角，怪物位于中央，猎人们列队在上部分画面的最下方，其余的规则基本是一致的。除此之外，游戏中还有一些采用特殊规则的关卡，例如破坏怪物的蛋和拯救在野外受伤的殖民地市民，使用的则是比较传统的限时三消，此时画面上方内容都是无关紧要的装饰，只要抓紧时间在下屏消除特定的符号标记即可。

下面的表格将详细解析每一个标记的用途。

游戏玩法

标记名称	标记图案	标记用途
突击猎人标记		三消为突击猎人发动攻击，四消为突击猎人发动带有额外伤害的攻击并产生一个双倍标记，五消为全队获得防护 BUFF，持续两回合，降低队员受到伤害。

标记名称	标记图案	标记用途
治疗猎人标记		三消为治疗猎人发动攻击并治疗生命值最低的猎人，四消为治疗猎人发动带有额外伤害的攻击并产生一个双倍标记，同时治疗全队成员生命值，五消为治疗全队成员生命值并消除所有负面状态。
陷阱猎人标记		三消为陷阱猎人发动攻击，四消为陷阱猎人发动带有额外伤害的攻击并产生一个双倍标记，五消为令敌人在一个回合内受到的伤害提高。
支援猎人标记		三消为支援猎人发动攻击，四消为支援猎人发动带有额外伤害的攻击并产生一个双倍标记，五消为全队获得隐身 BUFF，持续一回合，期间不会受到任何攻击伤害。
弹药标记		三消为全部猎人发动攻击，五消为全部猎人对敌人发动全体攻击。
怪物标记		三消、四消与五消均为填充一格怪物进化量表，在消除产生的后续连锁中，和双倍标记产生消除效果的优先等级低于其他标记。
双倍标记		基本上很难同场出现三个，但本身可以被视为任何其他标记，当有两个或以上任何其他标记与双倍标记相邻，即可产生消除效果，并且令标记产生的效果翻倍。

特殊设定

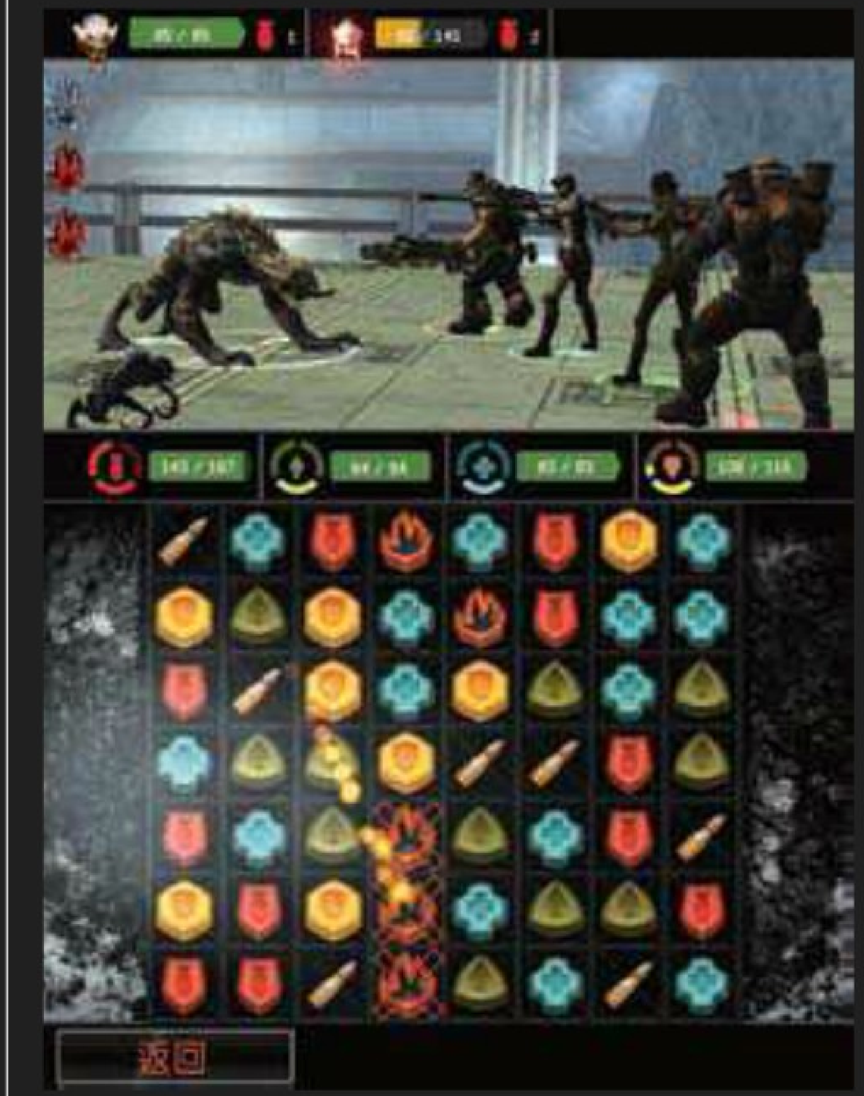
《进化 猎人的远征》虽然本质上就是个三消游戏没错，但是在游戏玩法部分读者们应该也看出来了，本作还有一些策略元素在其中，主要就是体现在和怪物对战时的应敌方法上。在常规模式当中，本作的战斗没有时间限制，也没有作出每一步消除的限定时间限制，所以玩家虽然在玩的是看似快节奏的三消，本质上却是在玩一个类似《符文大师》的策略性消除游戏，快不是关键，能够对整个局面有全面的认识和把握才是玩家的制胜手段。不过在此之上，游戏还按照《进化》当中的设定，为每一个猎人安排了对应的特殊技能。

特殊技能需要通过消耗能量槽来启动，当玩家消除对应职业猎人的标记时，猎人除了会立刻发动攻击，还会按照消除的标记数量来获得对应比例的能量。能量槽共有三格，相应地猎人的技能也有三个，需要消耗的能量槽格数随着技能排列的顺序而递增，而效果自然也是耗费的能量越多便越强。使用技能不会耗费回合，只要玩家不消除，怪物就不会行动，多个猎人连续使用技能或是单个猎人连续使用技能也是可行的，而且同样不会消耗回合。在下方的三消界面出现局面不利的情况时，使用技能作为进攻手段的补充或是化解危险局面的救场手段，是游戏当中最基本的策略。

在上文的表格当中，除了四个职业的标记，还列出了三个特殊的标记，这三者当中双倍标记是最好理解的，与其效果类似的方块在其他三消游戏当中并不罕见，只不过在本作当中双倍标记并不是让玩家的消除得分翻倍，而是让和其一同被消除的标记所对应的效果翻倍。鉴于双倍标记可以被视为任何标记，所以其翻倍的效果也是多种多样，最基本的效果就是和猎人标记一起消除，让猎人发动的攻击威力翻倍。同时双倍标记也是产生三消的利器，当它和任何两个相同的标记并排或并列时就会触发三消，从而解决三消界面当中一些原本因为数量不足三个而又位置偏僻所以很难消除的标记。

弹药标记对应的是全队射击，其出现的数量比起其他猎人标记相对较少，可是效果强大，任何一次三消都可以触发全体猎人对单个目标发动射击的效果，威力远高于单个猎人标记的三消，而如果是五消则可以让猎人们对全部敌人发动攻击，可以说是难得一遇的大杀招。

怪物标记代表的就是《进化》当中作为猎人对手出现的怪物，虽然它并非每一场战斗都是猎人们的直接对手，但仍然能够通过怪物标记来影响战局。和其他标记不一样，怪物标记是一种不到万不得已不应该三消掉的标记，因为每三消一次怪物标记，画面上方左侧的怪物进化量表就会填充一格，而当三格都被填满，就会触发怪物的技能攻击。怪物的攻击技能选择是随机的，效果也有差异，但结果大同小异，一个是对全体猎人造成高威力伤害，另外一个则是按照技能的效果，把下方三消界面当中的部分标记转换为怪物标记，所以一旦触发怪物技能就会产生连锁反应，不但缩减了玩家能够用于进攻的标记资源，还提高了再度三消怪物标记并最终再次触发怪物技能攻击的风险。



怪物标记会随着玩家的三消进程出现在三消界面当中，越到战斗后期数量越多，也会让玩家使用三消进攻和产生标记连锁的难度越来越高，所幸猎人们的技能当中，需要消耗三格能量槽的最终技能都是一定程度上能够消除怪物标记的技能，所以在战斗后期玩家必须要善用技能来让队伍挺过怪物标记大量出现带来的战斗困境。

与《进化》联动

本作与《进化》的联动主要体现的方式就是利用游戏当中的虚拟货币——精通点数来解锁《进化》

当中猎人们对应的技能增益，目前这一功能只对应已经在游戏中登场的三批猎人，共 12 位，而怪物以及季票当中预告会登场的第四批猎人则暂未包含在其中。精通点数能够兑换的猎人技能强化有三种，兑换之后在《进化》当中玩家解锁这些技能增益所需的条件要求会降低一半，从而加快玩家解锁增益和其他新猎人的速度。

赚取精通点数最简单的方式就是在完成《进化 猎人的远征》的关卡过程中，打开怪物死亡时有一定几率掉落的补给箱，并从中获得精通点数的奖励。除此之外，玩家还有机会在补给箱当中获得怪物的碎骨或是特定部位的骨骼，凑齐某一

个怪物的所有特定部位骨骼并支付一定的碎骨作为组合用的资源，就能够在怪物图鉴当中解锁对应怪物的条目，玩家除了能够了解其生态特点和一定的习性之外，还会获得精通点数作为奖励。

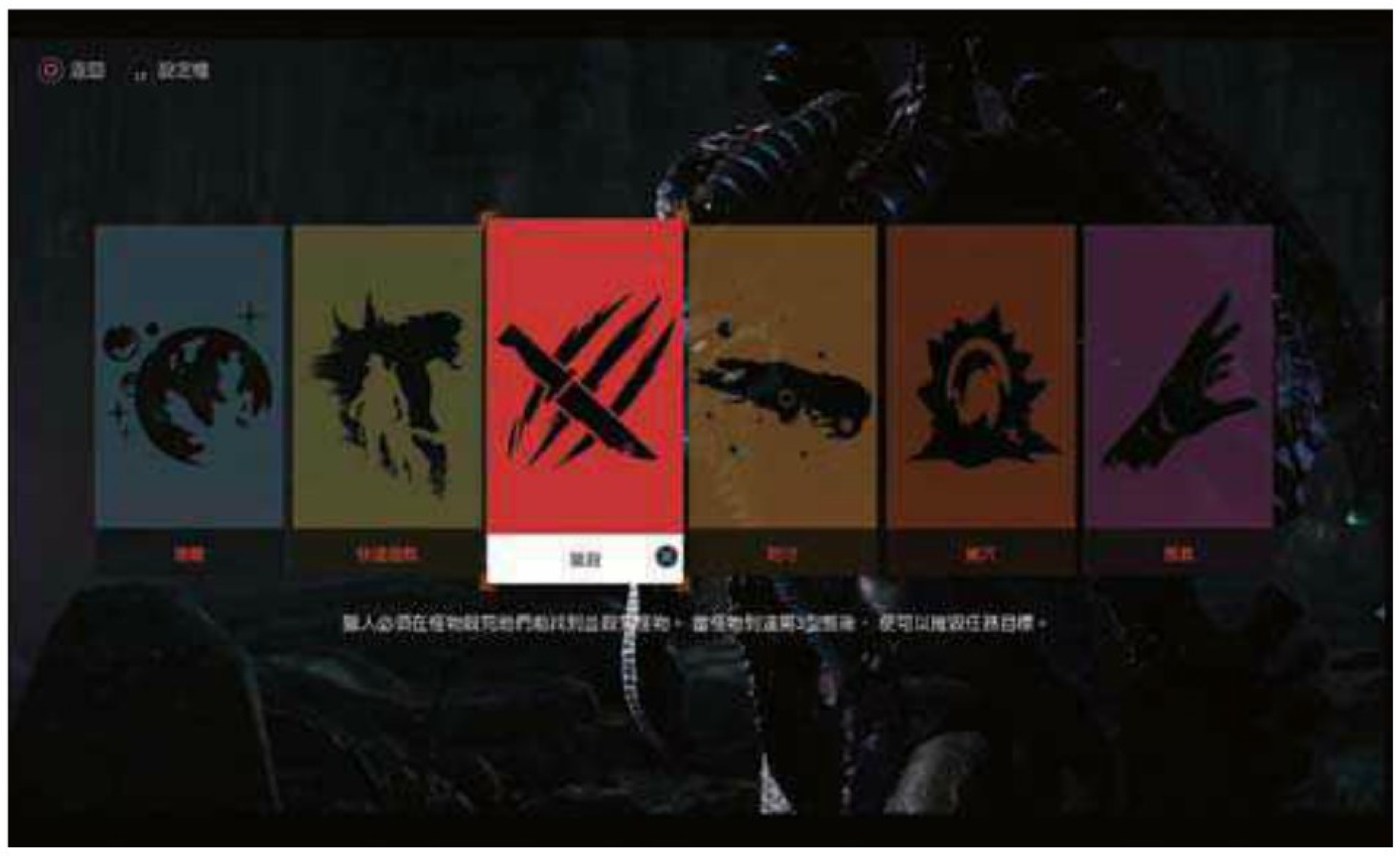
总体而言，换取猎人技能奖励所需的点数比起玩家能够在游戏过程中获取到的点数来说相对偏高，这一设置自然是为了鼓励玩家多次重复游戏，来试图刷出怪物的骨骼部位或精通点数奖励。补给箱的掉落率不算太低，但因为能够开出的内容完全是随机的，所以如果一门心思是为了掉落而刷还是挺有挫败感的，个人建议是按照游戏本身的休闲定位，见缝插针地玩几把，一切随缘即可，毕竟就算玩家兑换到了奖励，还是得在《进化》里继续使用猎人们对应的技能才能够真正获得奖励，欲速则不达的道理相信大家都懂。

除了这个功能，玩家也可以通过《进化 猎人的远征》观看自己在《进化》当中的战斗录像，来分析自己在战斗当中的得失，进一步提高技术，也可以通过这个 APP 来查询游戏的简单攻略。不过因为后者目前还是没有中文版本，而且内容也比较简略，想要进一步了解《进化》玩法诀窍的玩家，还是请关注后文的攻略部分吧。

最后提一下，《进化》的游戏本体没有真正意义上的战役模式，而《进化 猎人的远征》虽然在剧情表现方式上非常单调，就是一个个任务描述本文，却还算是有着一个主线故事，所以对于剧情至上的玩家们来说，这款移动端游戏也是有着其吸引之处的。

《进化》模式简介和心得

本作以多人联机对战为主，支持最多五人联机，其中四名玩家扮演猎人，组队与另一名扮演怪物的玩家对抗。如果对战人数不够，系统会自动分配“BOT”填补人数。暂时公布的模式一共有五个，虽然玩法和胜利条件各不相同，但有一点是一样的，那就是当怪物死亡时对战会立即结束并分出胜负。



猎杀

猎杀模式是本作的主要模式，基本上本作的所有要素都囊括其中。在本模式中，怪物会获得先移动的权利，猎人需要等待一段时间才能投入战场。怪物需要利用这一段时间逃跑并捕猎获得能量和补充护甲，争取在猎人找到自己之前做好准备。猎人则需要追踪怪物，并在怪物变强之前把怪物消灭。追踪和反追踪是本模式的主要玩法，但是随着战局的推移，这玩法会发生变化。

随着战局推移，在怪物和猎人皆没有全灭而且怪物进化到第三阶段的情况下，胜负条件将会发生变化，怪物会由之前的“猎物”摇身一变成为“猎人”。猎人阵营的玩家需要在保护继电器的前提下存活直到救援飞船到达为止，怪物则需要破坏继电器或者全灭猎人以获得胜利。

当然，即使胜利条件变了，如果猎人在此阶段击杀掉怪物的话还是会判定猎人胜利。是主动出击先把怪物杀掉还是防守继电器拖延时间就看各位猎人的临场判断了。

搜救

在搜救模式中，猎人需要救助至少五位 NPC 以获得胜利。NPC 会分成三批轮流出现，其中第一批和第二批为两人，而最后一批则为五人。在每批 NPC 出现过一段时间救援船才会到达，猎人需要护送被救助了的 NPC 在指定地点上船。当指定数量的 NPC 上船后即宣布猎人胜利，否则则是怪物胜利。

在该模式中，双方的战术都会和“猎杀”模式不同。NPC 虽然不是手无寸铁，但在怪物面前还是手无缚鸡之力。猎人从一开始就必须赶在怪物之前到达 NPC 处并对其进行救助，并护送 NPC 在指定地点。怪物则需要把火力集中在 NPC 身上，以击杀 NPC 为首要目标，但理所当然的，自身的生存仍然是第一要务，毕竟第一阶段的怪物在四个猎人面前还是相当脆弱的。

猎人在该模式要想获得胜利，要点相对比较简单，毕竟只要保护 NPC 就行。但怪物想获得胜利就必须花点心思了，怪物的初始状态偏弱，如果一开始就攻击 NPC 难免会被随行的四个猎人集火攻击。扮演怪物的玩家在该模式不妨直接放弃前两个 NPC，然后利用这段时间来强化自己，待到第二批 NPC 出现才出击，而那时候怪物一般也进化到第二阶段了。而攻击的时候则尽量把技能都往 NPC 身上用，多采用一击脱离的战术，以近战为主的哥利亚(Goliath)在此模式会比较吃亏。

巢穴

猎人需要在限定时间内破坏分布在地图各处的六个蛋，而怪物则需要保护它们不被猎人破坏。和“搜救”一样，在开始阶段扮演怪物的玩家可以选择放弃一部分目标而将时间花在捕猎和进化上，自身强化过后再尽全力保护剩余的蛋。蛋本身有外壳保护，在外壳被破坏前防御力相当的高，但即使如此，四个猎人集中火力的话还是显得相当的

脆弱。除了蛋形态之外，怪物还可以把蛋孵化成幼兽帮助自己战斗，幼兽本身战斗力尚可，但防御力比蛋相对低很多，而且更重要的是，幼兽在孵化后会自动去寻找猎人进行战斗，这就意味着孵化过后玩家如果不想无故失去一个蛋的话就必须挺身而出和幼兽并肩作战，所以还是建议玩家做好准备再孵化幼兽。系统控制的幼兽寻找猎人也相当有一手，孵化后扮演怪物的玩家大可跟着幼兽寻找猎人的踪迹。

身为猎人要想获得胜利，就应该把目标集中在蛋身上，毕竟蛋的位置一开始就已经标记在地图上，只要集中火力破坏也不是难事。但怪物出现后，玩家应该把火力集中在怪物身上，毕竟只要击杀掉怪物就能获得胜利，即使击杀失败也能击退怪兽，怪兽一方也需要时间回复护甲，猎人大可利用这段时间继续破坏蛋从而获得胜利。

防守

该模式比较特殊，猎人不再需要和怪物捉迷藏，怪物也不需要通过捕猎来进化，从某个角度来说，防守模式算是猎人和怪物的硬碰硬。在该模式中，猎人一方需要在限定时间内保护继电器不受破坏，而怪物一方则需要在幼兽的帮助下在限定时间内把全部继电器破坏，而每当一个继电器遭到破坏，限定时间就会延长。

继电器一共有三个，保护继电器的除了猎人，还有几个炮塔，它们虽然攻击力尚可但防御力薄弱，经常打着打着就没有了。猎人不再需要像前几个模式那样满地图跑找怪物，只需要防守继电器即可，话虽如此，该模式中猎人还是比较被动的。因为该模式中的怪物一开始已是最终形态，而且会有幼兽辅助战斗，猎人除了应付源源不断的幼兽之外还需要应付强大的怪物，时间一长难免吃力。一些带有防御性装备的猎人在该模式会比较吃香，利用地形以逸待劳也是不错的选择。值得注意的是，幼兽的初始目标是继电器，除非短时间内受到极大的伤害，要不然它们不会停止攻击，所以猎人的首要攻击目标应该是幼兽而不是怪物，当然这也是视情况而定，毕竟击杀怪物也是胜利条件之一。诱捕猎人的移动力场（Mobile Arena）能力在该模式相当实用，计算好效果距离可以把怪物和继电器隔开。

扮演怪物的玩家在该模式中应当注意的是攻击的时机，因为幼兽是源源不断的（虽然孵化需要时间），但是怪物只有一个。怪物应该在保护自身的前提下，把攻击的重点摆在猎人而不是继电器身上，猎人一旦死亡就需要过一段时间才能重返战场，而这段时间才是怪物攻击继电器的最佳时机。

撤离

这模式算是本作的故事模式，猎人需要完成一系列的任务来帮助破碎星上的居民撤离，而怪物则需要阻止他们。撤离分为五天，其实就是五局游戏。其中第一局固定是猎杀，而最后一局是防守。中间的三局玩家可以从可供选择的两种模式中选择其一来进行游戏。基本游戏方式和前面介绍的一样，但撤离模式自身还是有特殊之处的。

首先在前四天（四局）里，猎人和怪物之间战斗的胜负会影响到下一局的地图环境。例如在“巨大鸟笼”这一地图，如果猎人胜利了，里面的鸟会免受怪兽攻击，从而使下一局地图的鸟会增多，怪物暴露自身位置的几率也会增多；但如果是怪物获胜，鸟笼将会被打开，里面的食肉鸟会被放出，在下一局里它们会随机攻击猎人。每一张地图的胜负影响都会不同，但一般而言只会妨碍到败者，而且游戏本身也会根据胜负关系对对战双方能力进行平衡，所以对胜负还起不到决定性作用，但这要素无疑增加了对战的不可预知性，大大增加了游戏的耐玩度。

另一点比较特殊的是，在撤离模式中并不是大部分人想象中的“五局三胜制”，决定胜负的只有一局，那就是最后一局的防守。之前四局影响的只有拯救/死亡人数，猎人和怪物获胜都会不同程度的增加人数，而人数的多少决定了撤离模式结束后胜者获得的经验值和奖励。例如最后一局是猎人获胜，那么猎人一方就能获得拯救人数相对应的经验值和奖励，而怪物一方只能获得很少一部分经验值和奖励。

这个特殊的胜负条件无疑大大增加了该模式的战略性，因为在每一局中，落败的一方都会获得系统给予的能力加成作为平衡，那就意味着落败的一方会越挫越勇。假如胜者连胜四局，可能获得的经验值和奖励固然丰厚，但在最后一局却不得不面对被系统强化了四次的败者，胜利固然可喜可贺，但一旦失败奖励就会泡汤。落后一方虽然输了四局经验值和奖励没那么丰厚，但由于赢了最后一局，最终拿到的经验值和奖励还是会比领先者多。

当然上述的只是理论而已，毕竟玩家能力的高低有时不是系统强化一下就能弥补的，但聪明的玩家也不难发现，胜负影响地图环境和最后一局定胜负这两个要素意味着第四局相当重要，因为第四局的胜负带来的影响是会带到最后一局的，而最后一局的重要性想必也无需多说了吧。

角色介绍

本作两个阵营暂时共有15个角色可供选择，怪物只有3位而猎人则有12位，新角色会在今后以DLC形式推出。12位猎人细分为四大类：突击猎人、诱捕猎人、医务猎人和支援猎人，除了猎人能力是共通之外，同种猎人根据角色的不同装备和武器都会各不相同。在游戏的一开始玩家只能选择怪物阵营的哥利亚（Goliath）和猎人阵营的马卡洛夫（Markov）、玛姬（Maggie）、瓦尔（Val）和汉克（Hank）。

本作角色的解锁有点特别，并不是传统的提高等级解锁角色。玩家需要积累角色三个能力（除了猎人能力）的精通点数才能解锁下一个角色，精通点数的积累一般就是对敌人造成伤害、治疗和辅助友方。有一些技能的精通点数积累会有些特殊，例如玛姬的特有能力爱宠Daisy（Pet Trapjaw)，就需要玩家跟着Daisy跑一段距离。怪物的解锁则相对没那么复杂，只要使用技能造成伤害就能积累精通点数。

精通点数的积累除了能解锁新角色之外，还能给技能带来各种正面效果，例如杀伤力增加或者冷却时间减短。通过积累精通点数，甚至能使一些比较弱势的角色或者技能脱胎换骨。

怪物阵营

怪物阵营的可选角色虽少但各具特色，初始可选的只有哥利亚（Goliath）。每种怪物虽然各不相同，但在战术上还是有不少共同点的。怪物可以通过捕食野生动物来补充护甲和获得能量，积累一定的能量就可以进化。怪物要想获得胜利，除了要熟悉自身能力之外，还需要学会“反追踪”。除了特殊移动和潜行，怪物的每种移动方式都会留下脚印，如果不小心碰到什么路边小树小屋什么的话还会留下被破坏的痕迹让猎人追踪。潜行在平时的移动相当实用，潜行状态除了能让怪物在不留下脚印的情况下移动之外，还能避免惊动鸟群。潜行状态下的攻击也相当强力，还能直接让猎人倒地，但由于猎人经常是四人一组行动，所以潜行攻击难免显得有点鸡肋。脚印除了会暴露玩家踪迹之外，玩家亦可以反其道而行之，留下脚印然后潜行往另外一个方向移动以混淆猎人视线。

另外一点需要怪物注意的是，怪物的HP是由护甲和生命值组成，护甲可以通过捕猎进食来补充，但生命值却不行！失去的生命值除了进化后能补充一部分之外只能靠自然恢复，但自然恢复速度极慢，所以在和猎人短兵相接时，除非优势很大或者时间紧迫，护甲快被打完时怪物就应该准备撤退了。

进化作为本作的游戏标题，重要性不言自明。进化需要积累一定的能量，每次进食都能获得不定量的能量，能量的多少以一个蓝色光圈表示，集满后按下L2+R2进化（XOne版为LT+RT）。在每局游戏怪物最多可以进化两次，从初始的第一阶段到最后的第三阶段。进化需要大约10秒时间，怪物在那时候是相当脆弱的，所以必须在安全的地方才能进化。每次进化后怪物的护甲和生命值最大值都会提高，而且能获得三个技能点来强化技能的威力和范围，每个技能最多能强化三次。

在与猎人小队短兵相接的时候，怪物攻击的优先度应为：医务＞支援＞突击＞诱捕，“擒贼先擒奶”这个道理大家都懂，诱捕猎人虽然能阻碍猎人行动，但在队伍人数减少的情况下很难对怪物造成实际性威胁，突击猎人同理，虽然伤害高但没有医务猎人和支援猎人的话依然十分脆弱。当然这个优先度不是永恒不变的，例如当对方的支援猎人为Hank的时候，由于他携带着护盾装置的缘故，首要解决的目标应变成支援猎人。再例如当怪物处于阶段一或者护甲消耗完毕的状态时，怪物应优先击倒诱捕猎人，因为击倒诱捕猎人的同时会使发动中的移动力场失效从而给怪物逃走的机会。总而言之，攻击的优先度需要根据战况的实际情况来决定，基本原则是医务和支援优先度在前，突击猎人和诱捕猎人在后。

值得一提的是，技能的冷却时间会随着怪物受到伤害的频率的提高不断减少，所以在被猎人围攻时，各位怪物尽管尽情地使用技能就是了，而猎人在追击怪物的时候应以把握行踪和阻碍行动为主（Val的麻醉枪和Bucket的UAV是个不错的选择），胡乱攻击造不成什么有效伤害的同时只会减少怪物的技能冷却时间。

哥利亚 Goliath

哥利亚给人的第一印象就像是隔壁《求生之路》片场的“TANK”过来客串了，无论外表还是技能都如出一辙（毕竟同一个制作组）。是本作中玩家能使用的第一个怪物，能力十分全面且容易上手。防御力和生命值都令人满意，移动速度没有看上去那么缓慢，技能由中距离到近距离一应俱全，基本能应付各种战况，是一个万能型角色，玩起来也相当爽快，缺点就是缺乏一击脱离的招数，在某些模式会显得很被动而且缺乏远程攻击容易被经验丰富的猎人“放风筝”（边拉开距离边攻击）。

技能

操作	
×/A	跳跃（LEAP），哥利亚能进行长距离的跳跃，可以在不留下脚印的前提下进行快速移动。最多能连续跳跃三次，有冷却时间，多用于逃跑和赶路，要点是尽量在高处往低处跳，这样做能增加跳跃距离。
L1/LB	投掷石块（Rock Throw），惟一的远程攻击，按下L1/LB瞄准松开发射。第一印象十分鸡肋的技能，实际威力比想象中大，瞄准的精确度不算严格，溅射伤害也让人满意，近距离使用有奇效。
R1/RB	跳跃砸击（Leap Smash），哥利亚会原地跳起并对瞄准的地点进行砸击，威力和范围都很大，而且带有击飞效果，被击飞的猎人会在短时间内陷入不能行动的状态。
□/X	喷火（Fire Breath），哥利亚会对前方进行火焰喷射攻击，持续一段时间并且射程短，主要作用是迫使猎人分散或撤离当前位置，这技能最大的用途是迫使隐身的猎人现身。
△/Y	冲刺（Charge），哥利亚会以很快的速度向前方冲刺，并对沿途的敌人击飞并造成伤害。伤害和效果都相当不错，可以直接打乱猎人的阵型，和猎人短兵相接时可以作为起手招使用。顺便一提，本技能用来逃跑也是效果拔群。

狩猎指南

对付哥利亚的最好方法就是充分利用它远程攻击乏力的特点，拉开距离以包围的阵型围攻。突击猎人可以利用自身的护盾来吸引哥利亚的注意力，其余猎人则借此时机集中攻击。猎人还需时刻注意着喷射背包能量的剩余量，哥利亚的投掷石块和跳跃砸击的威力虽高但准备时间也长，善用紧急回避可以轻松躲开。

克拉肯 Kraken

玩家能解锁使用的第二个怪物，克拉肯最大的特点就是丰富的远程攻击和飞行能力。如果能保持在一个适当的距离和猎人周旋的话，克拉肯的技能能发挥到最大的威力。防御力和生命值算是中等，但由于经常飞在半空中难以瞄准，逃跑速度也很快，所以实际上生存能力比哥利亚还要强。缺乏近战技能是它的缺点。

技能

操作	
×/A	空中冲刺（Air Burst），克拉肯可以在空中冲刺并悬浮一段时间，同样有冷却时间。
L1/LB	闪电（Lighting Strike），克拉肯会开始蓄能并对指定地点进行闪电攻击。和哥利亚的投掷石块类似，攻击范围是全员可视的，猎人可通过提示提前离开攻击范围，多用来逼迫猎人离开指定位置或者阻止猎人拯救同伴。本技能攻击距离远威力大，如能熟悉运用算好提前量威慑力能成倍增长。
R1/RB	报丧地雷（Banshee Mine），克拉肯会释放出几个能自动跟踪和攻击敌人的电球，威力不大，多用来拖延追捕猎人的步伐。实际上近身使用也可以，而且效果良好。
□/X	余震（Aftershock），克拉肯会释放出一个力场，在力场中的所有猎人装备（例如陷阱、地雷等等）都会失效，同时会使隐身的猎人现身。本技能算是克拉肯惟一的近身技能，伤害不大谨慎使用，主要是用来解围并争取时间和猎人拉开距离。
△/Y	漩涡（Vortex），克拉肯会往指定方向释放一个漩涡，属于远程攻击。效果和哥利亚的冲刺类似，会对范围内的敌人吹飞并造成伤害，无论是用来冲散猎人阵型还是阻止救人都效果拔群。这技能也能用于和近身的猎人拉开距离。

狩猎指南

克拉肯的最大特点就是飞行，处于半空中的克拉肯会给猎人的瞄准和输出带来很大的麻烦，主武器大多射程较近的突击猎人在对付飞行中的克拉肯时会有些无所适从。Val的麻醉枪、Maggie的鱼叉陷阱和Griffin的鱼叉枪都能把飞行中的克拉肯击落。闪电威力巨大但蓄力时间长，在回避的同时注意保证后路。和哥利亚相似，猎人需时刻注意自己喷射背包能量的剩余量。落地后的克拉肯相当脆弱，缺乏近身技能的它十分不擅长应对近身缠斗，当然猎人在近身战斗的同时还是需要注意它的攻击技能余震和漩涡。

幽灵 Wraith

第三个怪物也是最特别的一个怪物。防御力、护甲和生命值是三者中最低的，拥有最快的移动速度和攻击速度。一击脱离是它的拿手好戏，合理利用地形和技能能真正意义上地达到“神出鬼没”，普通攻击力虽然一般，但配合技能能把攻击力爆发到相当恐怖的程度。虽然难上手，但一旦能熟练运用，幽灵就能取代猎人成为这场狩猎的主宰。

技能

操作	
×/A	折跃（Warp），幽灵能以相当快的速度瞬移到自己前方，速度快距离短，连续使用能逃离猎人或者在战斗中切换自己的位置。
L1/LB	曲速爆破（Warp Blast），幽灵会瞬移到指定地点并以自身为中心产生爆炸伤害，威力大且范围大，能打乱猎人阵型，打他们一个措手不及。
R1/RB	劫持（Abduction），幽灵会以极快速度往前移动一段较长的距离并捉住一位被标记的猎人，再以极快速度拖着猎人返回原处。此技能特别适合攻击猎人队内的重要目标，例如医务猎人和支援猎人。
□/X	诱饵（Decoy），使用此技能后，幽灵会隐形并放出分身，分身能力和本体一样且能攻击猎人，受到一定攻击后消失，多用来欺骗敌人视线。
△/Y	超级新星（Super Nova），幽灵会生成一个力场，力场中的幽灵护甲、攻击力、攻击速度会大幅度增加，而且能和分身能力叠加使用（分身能获得同样的强化效果）。此技能无论是视觉效果还是实际威力都相当惊人，如果四个猎人同时被困于力场中，那么团灭只是迟早的事。

狩猎指南

幽灵是三个怪物中攻击力最恐怖的，四个技能无一不能对猎人造成巨大的伤害。诱饵是四个技能中最常见也是最有威胁的一个，虽然分身能对猎人造成伤害，但耐久度很低，冷静应对即可。幽灵的曲速爆破属于近身技能，只要拉开距离即可躲开。超级新星威力巨大，一旦发现幽灵发动这技能（由于效果太过震撼基本不会认错），猎人们应立即散开，可能的话突击猎人应该应该打开护盾抵挡攻击。这技能效果范围有限而且在效果发动期间幽灵会处于一个暴露且移动相对缓慢的状态，对于面对经常神出鬼没的幽灵的猎人来说这无疑是攻击的绝佳机会。幽灵的弱点是护甲和生命值太过于低下以至于它不能打持久战，诱捕猎人的移动力场无疑是对付它的最佳装备。技能劫持发动距离很远，但只要四人小队之间互相照应其实威胁不大。

猎人阵营

猎人组成四人小队，任务是保护破碎星上的人们免受怪物伤害。猎人暂时有一共四大类十二位角色可供选择，每个角色的外表乃至技能都各不相同，熟悉运用他们的特性取长补短方能使玩家的狩猎无往不利。根据地图模式和自己玩法的不同来选择适合自己的猎人是本作的亮点之一。猎人除了自身装备之外，还都配备着喷射背包。喷射背包除了能让猎人在短时间内飞行和攀墙之外，猎人还能使用它来进行紧急回避（往回避方向连按两下×/A）。值得注意的是，当喷射背包的能量耗光时，在充能完成之前猎人将不能进行飞行或者紧急回避，但攀墙还是可以的。猎人能最多被击倒两次，且每次被击倒后生命值最大值都会减少五分之一，当第三次被击倒时就会直接死亡，到那时候就只有拉扎雷斯（Lazarus）还能救活他们了。

突击猎人 Assault

四人小队中的突击手，装备四人组中火力最强大的武器，同时配备了能短时间内吸收伤害的护盾（Personal Shield）。吸引怪物注意力和最大程度的对怪物造成伤害是突击猎人的主要职责。由于是输出主力，对怪物的攻击和行动模式应该有一定了解，如何最大化输出和掌握护盾的使用时机是每位突击猎人的必修课。共同能力是能短时间内能吸收伤害的护盾。

马卡洛夫 Markrov

主装备：闪电枪（Lighting Gun），马卡洛夫的标志性武器，伤害高距离短，几乎不需要瞄准是它的卖点之一。电流会自动追踪敌人并且扩散分裂攻击射程内的其余敌人，没有弹夹限制但使用一段时间后需要冷却才能继续使用。缺点是射程过短。

次装备：突击步枪（Assault Gun），当闪电枪需要冷却或者怪物在射程以外的时候，突击步枪就能派上用场了，伤害相比闪电枪略微不足，但在有限的出场时间里还是能造成可观的伤害。

特殊装备：电弧地雷（Arc Mine），威力巨大的地雷，最多可以释放五个，释放后需要一段时间才能生效。任何进人其引爆范围的生物都会受到巨大伤害。摆放时注意地雷间的位置，尽量不要重叠。顺便一提，怪物能看到地雷的引爆范围的，摆放位置尽量选隐蔽一点的地点或者怪物视线的死角。

用法简介

马卡洛夫作为一开始就能使用的猎人之一，好用程度只能算是一般。两把武器分别对应远近距离但伤害都不尽人意，闪电枪距离过短突击步枪弹夹量过少。好在马卡洛夫还有电弧地雷，电弧地雷威力巨大，怪物如果连中几枚的话甚至能使护甲瞬间被清空。这一装备也使得马卡洛夫成为防守模式的最佳人选，放几个在怪物必经之路能对怪物（主要是有 AI 控制的幼兽）造成巨大的伤害。

海德 Hyde

主装备：火焰喷射器（Flamethrower），海德的标志性武器，和马卡洛夫的闪电枪类似，伤害高距离短，火焰喷射器能对范围内的敌人造成持续的燃烧伤害，还能迫使隐身的怪物现身。缺点是对付高处的敌人时会相当吃力。

次装备：火神机枪（Minigun），熟悉 FPS 游戏的玩家大概对这武器也不会陌生，即使到了未来敌人变成了外星怪兽我们还是能看到它那熟悉的身影。超高射速超大弹容量是它的特点，远程精确度近乎为零，多用于中距离作战，近距离方能发挥它的最大威力。射程比火焰喷射器长一点，但也只有一点而已，火焰喷射器够不着的时候就把它拿出来吧。

特殊装备：毒气手雷（Toxic Grenade），一种能造成持续伤害的手雷。扔出后能在一定范围生成毒雾。任何在内的怪物都会受到伤害，迫使它们现身或者转移阵地。必须注意的是，虽然这游戏并没有友方伤害的设定，但毒雾中的友方的视线和速度会受到阻碍。

用法简介

海德的是一个用起来相当爽快的角色，火神机枪和火焰喷射器都相当强力，交替使用能对怪物造成巨大的伤害。火焰喷射器还能使隐形中的怪物暴露，而由于暂时会隐身的怪物只有幽灵一个，使得海德成为了对付幽灵必不可少的人选之一。毒气手雷能迫使怪物离开当前位置，使用时机大多是在队友被怪物逼到角落或者怪物占领着有利地形的时候（例如站到高处投掷石块的哥利亚）。

帕内尔（Parnell）

主装备：战斗霰弹枪（Combat Shotgun），射速快且能在近距离造成大量伤害的武器，和前两位一样，中远距离输出无力，配合自身的“超级士兵”能对怪物造成可怕的输出。缺点除了中远距离输出不够之外，弹夹容量相对较少也是一个问题。

次装备：火箭发射器（Multifire Rocket Launcher），帕内尔的标志性武器，连发且有较远的射程和溅射伤害，能对一定范围的多个敌人造成伤害。火箭发射后有明显的弹道，距离远的话怪物可以躲避。

特殊装备：超级士兵（Super Soldier），通过消耗生命值大幅度提高行动速度和攻击频率，配合战斗霰弹枪能在近距离造成可怕的伤害。但由于代价是消耗生命值，所以必须小心使用时机，配合医务猎人的能力使用能事半功倍。

用法简介

帕内尔是三位突击猎人中攻击力最强的一位，两把武器分别对应一近一远且和马卡洛夫不同，两把武器的威力都相当巨大。虽然弹夹量都较少，但超级士兵能力的存在使得这一缺点几乎可以无视。超级士兵能力双刃剑的性质使得发动时机变得至关重要，配合护盾和 Val 的医疗枪能使帕内尔的生存几率提高。顺便一提，帕内尔的火箭发射器在追击怪物威力巨大，以至于玩家可以完全忽视掉之前提过的“追击怪物尽量不发动攻击”这一原则。

诱捕猎人 Trapper

四人小队中主要负责追踪怪物，是捕捉和陷阱的专家。时刻对怪物保持着追踪状态能极大地增加怪物方的压力，减少其捕猎进食的时间从而使得怪物的进化速度减慢。从某个角度来说，诱捕猎人是四人组当中惟一一个真正意义上的“猎人”。共同能力是移动力场（Mobile Arena），能够生成力场罩住一个大区域，怪物只能进不能出，从而达到困住怪物的目的。这力场的持续时间较长，除非诱捕猎

人自行解除或者倒下，否则怪物在很长一段时间都不可能逃出这个力场。由于担任的多是向导般的角色，所以扮演诱捕猎人的玩家需要较好的大局观。一个好的诱捕猎人能使四人团队战斗力猛升，反之则会成为四人组中最大的弱点，相当考验玩家操作。

玛姬 Maggie

主装备：机关枪（Machine Pistol），射速快射程近弹夹容量小的武器，精确度较低。配合队友能力和拉近距离攻击能最大限度发挥这把装备的威力。

次装备：鱼叉陷阱（Harpoon Trap），释放后过一段时间才能发动，发动后能对范围内的怪物发射鱼叉以限制它们的活动。鱼叉和陷阱本身受到攻击是会被破坏掉的，所以摆放在隐蔽或者复杂的地形能发挥更大的作用。除了和怪物短兵相接时使用之外，在撤退路线放置以拖延时间也是不错的选择。

特殊装备：黛丝（Daisy the “Pet Trapjaw”），本作的大萌物之一，玛姬的爱宠。比起更多利用视觉追踪怪物的人类，黛丝可以依靠灵敏的嗅觉来侦查怪物的位置。黛丝的追踪相当有效率，虽然速度可能会比怪物移动慢，但是可以给玩家一个大致的参考，而且任何反追踪的技巧包括隐身在黛丝面前都是无效的。而且它还能充当四人组中的“第五人”，攻击怪物甚至拯救队友无所不能。

用法简介

玛姬是三个诱捕猎人中泛用性最高也是最容易上手的角色之一。黛丝的存在使得队伍追踪怪物更加得心应手，鉴于黛丝拯救队友的速度也相当有效率，玛姬本身还可以当是半个医务猎人使用。鱼叉陷阱使用简单，适当的摆放位置能大大妨碍怪物的行动。多个陷阱同时发动甚至能在短时间内固定住怪物的位置，配合汉克的轨道炮使用有奇效。

格里芬 Griffin

主装备：加斯冲锋枪（Gauss SMG），除了外观不一样，其余性能都和玛姬那把差不多，不过弹夹相比之下更小一点。

次装备：鱼叉枪（Harpoon Gun），从某个角度来说，这把才是格里芬的主要武器，功能和玛姬的陷阱类似。玩家需要命中怪物才能发动效果，比起陷阱鱼叉枪的射程更远，命中后玩家需要按住发射键才能持续限制着怪物行动。要想用好这把武器，命中率是必须的，还有一个窍门就是在怪物快要挣脱时松开按键能让玩家更快地填装下一发鱼叉。

特殊装备：声脉装置（Sound Spike），放置后能在小地图中显示一大片区域，如果怪物进入该区域就会被显示在小地图上，从而使得猎人的追踪和围剿更加顺利，最多可摆放五个，可以被怪物破坏。由于可以同时放置五个，摆放位置得当甚至能覆盖整个地图从而让怪物无所遁形。

用法简介

声脉装置是格里芬最实用的装备，适当的摆放位置能让队伍时刻获知怪物的位置。控制格里芬的玩家大可以在开局的时候立即和队友分开行动，在独自行动的同时放置声脉装置，利用排除法可以迅速推测出怪物的位置。鱼叉枪是一把很难上手的武器，玩家在一开始使用时可能会被瞄准和漫长的冷却时间所困扰。

阿贝尔 Abe

主装备：速射猎枪（Custom Shotgun），弹夹量只有可怜的五发，单发威力大，连续射击会使得精确度骤减。玩家需要放缓射击的频率来获取更大的精确度，当然，近身连发也是个不错的选择。

次装备：停滞手雷（Stasis Grenade），扔出后会在一定区域生成紫色烟雾，在烟雾中的怪物的移动和攻击速度都会大大减慢，可以粘在墙壁上，同时扔出多个可以使效果范围变大，最多能同时扔出五个。

特殊装备：标记手枪（Tracker Dart Pistol），这手枪可以同时标记多个野生动物或者它们的尸体，被标记的野生动物会显示在小地图上。如果怪物捕食了被标记的生物，它的位置同样会显示在小地图上，从而更方便猎人们追踪。

用法简介

标记手枪相当实用，每局游戏一开始控制阿贝尔的玩家应该用标记手枪把沿途见到的所有野生动物都标记一次。除了能更高几率暴露怪物位置之外，在对付有经验的玩家时还能顺便压缩对手的狩猎圈以减缓怪物的进化效率。停滞手雷是对付怪物的另一法宝，在对付移动快速的怪物（例如幽灵）时能大大限制对方的速度。速射猎枪威力尚可，但由于其余两个装备过于实用，使用场合并不是很多。

医务猎人 Medic

顾名思义，医务猎人负责治疗和回复队友，提供队友们持续的战斗能力，扮演着队伍中的“奶妈”角色。攻击力基本可以忽略，由于其自身能力的特殊性，在与怪物短兵相接时应该首先保证自身存活，毕竟队友即使受伤倒下了还有你，但如果你死了那就一切都完了。共同能力是治愈力场（Healing Burst），可以在自身周围生成一个回复的力场，所以在力场中的队友包括自己能获得回复。

瓦尔 Val

主装备：穿甲狙击枪（Armor-Piercing Sniper Rifle），远程攻击武器，每打完一发都需要重新上弹。别被主视角射击游戏以往那些“一发子弹杀死一个敌人”的传统印象骗了，瓦尔的狙击枪威力极小，其最大的作用是击中后能在怪物上生成一个弱点标记，队友在击中那些弱点后能对怪物造成比正常情况大的伤害，弱点能同时创造多个且持续时间较长。

次装备：医疗枪（Medgun），能在较远的距离给队友带来持续的治疗效果，没有弹夹限制但有冷却时间且一次只能治疗一个队友。配合突击猎人的护盾能力或者帕内尔的超级士兵能力会有奇效。这把装备还能远程拯救倒下的队友和NPC。

特殊装备：麻醉枪（Tranq Rifle），弹夹量为三发，命中后能短时间显示目标的位置（以黄色轮廓显示）和减慢目标的移动速度，无论是和怪物短兵相接还是追击怪物时都相当实用。

用法简介

瓦尔在战斗中的存在感很低。无论是攻击手段还是攻击力都相当缺乏的她应该时刻注意着队友的血量状况，医疗枪能在相对安全的距离对队友使用。自带的治愈力场更多的应该使用在自己的身上以保证自身存活。在队友满血的时候，麻醉枪会是瓦尔的主要武器，减缓怪物速度能让队友有更多攻击的机会和让瓦尔和怪物的距离进一步拉开。总之，保持自身和怪物与队友距离并保证队友和自身存活是瓦尔的首要任务，攻击怪物还是交给队友吧。

拉扎雷斯 Lazarus

主装备：消声狙击枪（Slience Sniper Rifle），相比之下射程比瓦尔那把略逊一筹，但能够连发使得这武器的实用性要比前者高一点。这把狙击枪同样能在怪物身上造成弱点，连发的特性使得它对团队的伤害增幅更有帮助。

次装备：拉扎雷斯装置（Lazarus Device），能使死去的队友起死回生。当然，如果被怪物吃掉的话那就真没救了，毕竟连尸体也没有了。作为复活的惩罚，复活后的队友的生命值会处于一个较低的状态，需要立即回复。这装置的存在使得拉扎雷斯真正意义上地成为了“队伍的最后堡垒”，配合拉扎雷斯的特殊装备使用甚至能挽救整个队伍的生命。

特殊装备：隐身装置（Personal Cloak），拉扎雷斯是惟一一个并非支援猎人却配置着隐身装置的猎人，这装置使得他能在其余队友全灭之后全身而退，待到时机成熟再回来利用复活装置复活队友。

用法简介

如果放在其他对战游戏里，战斗存在感不足、形势不妙还会第一个消失不见的拉扎雷斯大概是最不受玩家欢迎的角色类型。补血手段缺少使得拉扎雷斯不是一个称职的“奶妈”，实际上，尽量在战斗中减少自己的存在感才是拉扎雷斯的首要职责。使用了隐身装置的拉扎雷斯能救起倒下的队友或者使用拉扎雷斯装置复活死去的队友，使用得当甚至能使整个队伍起死为生。

凯拉 Caira

主装备：火焰榴弹发射器（Napalm Grenade Launcher），能够发射火焰榴弹对怪物进行持续的燃烧伤害，输出无疑比前两位给力很多，缺点是弹夹小且填弹速度慢。

副装备：医疗榴弹发射器（Healing Grenade Launcher），说实话，其实这和主装备是一样的，只是换了弹药而已。比起火焰榴弹，医疗榴弹发射的抛物线更为明显，发射后能在其命中的地面上生成一个治疗力场，能治疗范围内的目标。缺点是由于是地面效果，对于空中的队友无效。

特殊装备：加速领域（Acceleration Field），使用后能使前方区域的队友获得移动加速的效果，无论是追踪还是战斗都相当实用，但由于效果只包括前方区域，所以在使用该能力时凯拉的位置应该在队伍的后方。

用法简介

凯拉是三位医务猎人中攻击力最高的一位，火焰榴弹发射器的攻击力甚至比三位突击猎人的某些武器还要高。但在尽情攻击的同时玩家请不要忘了医务猎人的职责。医疗榴弹发射的抛物线需要玩家一段时间来适应，和瓦尔的医疗枪不同，医疗榴弹是能对自己使用的，使用方法是往自己的脚下发射。加速领域相当实用，在巢穴和搜救模式能最大限度发挥这技能的功能。

支援猎人 Support

支援猎人能通过各种装备来为队友取得战术优势，增加团队其他成员的战斗、防守和生存能力。一个称职的支援猎人应该懂得如何在正确的时机发动自己的能力。支援猎人的输出能力也相当不错，能充当队伍的二号攻击手。对比其他猎人的泛用性，支援猎人的能力大多比较有针对性，针对不同的胜利目标或者怪物选择正确的支援猎人能使玩家事半功倍。共同能力是隐形力场（Cloaking Field），发动后能使一定范围内的猎人和NPC包括自身隐形，多用于逃跑或者保护指定目标。

汉克 Hank

主装备：激光切割枪（Laser Cutter），难得一见的威力和精确度成正比的武器，持续使用一段时间后需要充能。该武器在中距离能保持着相当高的精确度而且威力大，配合瓦尔和拉扎雷斯的狙击枪能给怪物造成巨大的伤害。

次装备：护盾装置（Shield

Projector)，能给队友制造一层能吸收伤害的护盾，射程远但只能针对一个目标，而且冷却时间较长，所以需要看准使用时机。常用于保护被怪物攻击的队友，也可以配合突击猎人使用为其创造更多的输出时间。

特殊装备：轨道炮(Orbital Barrage)，汉克能标记一个区域并用轨道炮对该区域进行轰炸，威力巨大。标记时间需要数秒，且标记范围的全员可见的(包括怪物)，所以使用时要想全部命中怪物，玩家需要计算一下提前量。当然即使不命中也能迫使怪物离开指定范围，顺便一提，这能力在巢穴模式极其实用，打蛋效果一流。

用法简介

暂时玩家公认的最强大的猎人之一，激光切割枪的输出出乎意料的高且精确度令人满意。轨道炮无论是用来攻击固定目标还是迫使目标离开指定位置都相当有效，如果刚好碰见怪物正在进化，还能对它进行毁灭性的打击。护盾装置是汉克最强大的装备，适当的使用时机能使队友进入较长时间的无敌状态。时刻站到高点能让玩家更好地观察全局以便更好地利用护盾装置。

巴克特 Bucket

主装备：指引飞弹(Guided Missile Launcher)，射程较长的飞弹发射器，同时带有引导效果，巴克特可以在发射飞弹后引导它来精确命中目标。

次装备：哨塔机枪(Sentry Gun)，这种类似于炮塔的小装置可以同时设置多个，威力不大但胜在数量够多，可以打乱怪物的进攻节奏或者造成输出。哨塔机枪的耐久度极低，所以把它们放在不同的位置全方位输出能让怪物更加难受。

特殊装备：无人侦察机(UAV)，准确来说，这个侦察机其实就是巴克特的头 ... 无人侦察机能以俯瞰的角度更好地观察周边环境以及搜寻怪物，侦察机附带锁定功能，只需耗时数秒就能锁定怪物并让其位置显示在小地图上。值得注意的是，在使用该能力时，巴克特会处于不能移动的脆弱状态，所以会需要其他队友的保护才能安心使用这能力。

用法简介

在战斗的时候，巴克特应该优先使用哨塔机枪并把它们放置到适当的位置，哨塔机枪配合指引飞弹使用能对怪物造成巨大的伤害。UAV 这技能在平时的用途并不大，正确的使用时机应该是在诱捕猎人的移动力场快要失效之前，使用 UAV 标记怪物以便于队友接下来的追击。和马卡洛夫类似，巴克特的技能在防守模式能大放异彩，哨塔机枪能极大地缓解猎人防守的压力。

柯博特 Cabot

主装备：电磁炮(Rail Cannon)，射速慢威力大，这武器的最大特点就是可以穿墙对目标造成伤害，但是这样做会使伤害有所下降。这武器对某些善于利用地形和猎人周旋的怪物(例如幽灵)有奇效。

次装备：伤害增幅器(Damage Amplifier)，被命中的怪物受到的伤害会成倍增加，效果必须在装备一直保持发射状态才有效。该装备与突击猎人配合能对怪物造成极大的伤害。由于自带自动校准功能的缘故，瞄准也不需要过于精准。

特殊装备：追踪粉尘(Dust Tagging)，柯博特能发射一个从天而降的飞弹，飞弹爆炸后会生成尘埃散布在一定范围。范围内的所有怪物行踪都会显示出来。这能力最大的特点就是无视隐形能力和无视地形，配合电磁炮使用能使怪物无处可逃。

用法简介

从游戏开始的那一刻起，追踪粉尘就应该被保持在一个较高的使用频率。频繁使用该能力能帮助队友尽早确定怪物位置以及迫使怪物保持移动，减少怪物捕食的时间。当发现怪物后可以在队伍接近之前利用电磁炮隔着障碍物在其他队友之前攻击怪物。伤害增幅器是柯博特的最强装备，配合队友使用能对怪物造成巨大的伤害，和汉克类似，站到一个较高的地点通观全局能更好地发挥该装备的作用。

能力加成

在每局游戏开始之前，玩家可以选择一个能力加成以辅助接下来的战斗。能力加成一开始只有一个，其他的需要玩家达到一定等级才能解锁，每个能力加成分成三级，同样是通过等级解锁。玩家的等级最高为 40 级，无论是单人游戏还是多人游戏，只要完成一局游戏无论胜负都能获得一定的经验值，积累一定的经验值就能升级。玩家可以根据自身的玩法来选择适合自己的能力加成。下面是全部能力加成的效果和解锁等级，值得注意的是，猎人和怪物的能力加成是分开的。

猎人

能力加成名称	效果	解锁等级
容量提升	弹夹容量提高 25%/38%/50%	10/23/36
生命值回复	每秒回复 15/23/30 生命值	13/26/39
伤害加成	伤害提高 7%/11%/15%	5/18/31
JETPACK 充能	喷射背包能量回复速度提高 37%/55%/75%	4/17/30
伤害抗性	减少受到的伤害 7%/11%/15%	8/21/34
跳跃高度	提高跳跃高度 200%	初始拥有
移动速度	提高移动速度 10%/15%/20%	11/24/37
快速切换	切换装备速度增加 50%/75%/100%	2/15/28
填装弹药速度	填装弹药速度 15%/23%/30%	7/20/33

怪物

能力加成名称	效果	解锁等级
伤害抗性	减少受到的伤害 7%/11%/15%	7/11/15
伤害加成	伤害提高 7%/11%/15%	5/17/31
移动速度	提高移动速度 10%/15%/20%	11/24/37

怪物		
能力加成名称	效果	解锁等级
护甲回复	提高护甲回复速度 25%/38%/50%	14/27/40
攀爬速度	提高攀爬速度 30%	初始拥有
减少冷却时间	冷却时间减少 15%/23%/30%	9/22/35
进食速度	进食速度增加 37%/55%/75%	3/16/29
嗅觉范围	嗅觉范围扩大 37%/55%/75%	6/19/32
体力提升	特殊移动的冷却时间减少 25%/38%/50%	12/25/38

第三方势力
破碎星生物

破碎星生物在本作中扮演着重要的角色，而且种类繁多且习性各异，它们主要分成水陆空三大类。首先先说一说水生生物，本作的的水生动物种类相对较少，但都不是省油的灯，其中一员“Tyrant”甚至能把一个落单的猎人咬住并活活淹死。陆生生物是怪物的主要能量来源，威胁度一般都很低且不会主动攻击玩家，但还是有一些生物能让疏忽的猎人陷入暂时行动不能的状态。空中生物会暴露怪物的位置，被怪物惊动的鸟群和被怪物食物残渣吸引的肉食鸟都是猎人追踪怪物的利器。在众多野生动物中还有一种叫白化种的特异野生动物，每种野生动物都有其白化种，玩家接近后会有图标提示位置（扮演猎人的话还有来自同伴的亲切提醒），捕食白化种后能获得一定的能力加成。猎人和怪物都是可以获得能力加成的，获得强力的能力加成甚至能影响胜负。由于其中数个奖杯 / 成就和野生动物有关，所以下面将列出本作玩家会遇到的野生动物与其白化种的能力加成以供玩家参考。

ARMADON
能力加成（猎人）：增加伤害抗性
能力加成（怪物）：增加伤害抗性

生命值和防御力都相当高的一种野生动物，除非迫不得已，否则猎人应该尽量避开它。对付它要付出的代价固然昂贵，但其白化种带来的能力加成也相当强力。值得注意的是虽然在离它较远距离的情况下它不会主动攻击，但过于靠近的话它还是会主动攻击的。

BASKING CEPHALADON
能力加成（猎人）：增加来自野生动物的伤害抗性
能力加成（怪物）：增加捕食所补充的能量和护甲

本作中少数几种栖息地是在水边的野生动物，和 ARMADON 类似，除非过于靠近不然不会主动攻击。生命值和防御力和 ARMADON 相当。

BLITZ LEOPARD
能力加成（猎人）：增加跳跃高度
能力加成（怪物）：增加攀爬速度

经常成群出没的野生动物，会主动攻击。对于猎人来说并不是很有威胁的动物，但对于怪物就有点麻烦了，由于它们数量众多且防御力尚可所以在应付它们时会耗费过多的时间从而增加被猎人发现的危险。鉴于其能力加成也不是很强力，遇到它们时还是躲开吧。

CANYON EEL
能力加成（猎人）：无
能力加成（怪物）：无

只有在军械库、军营、炼油厂、WRAITH 陷阱这四张地图怪物方胜利后，这种生物才会出现。这种生物只会在水中出现且只会攻击猎人，处于水中的猎人会受到持续性的伤害。

CANYON STRIDER
能力加成（猎人）：增加移动速度
能力加成（怪物）：增加移动速度

这种生物相当弱小，除了速度稍微快一点之外就没什么了，对于怪物来说简直是最佳的食物来源。只有在军营、轨道钻头、燃料塔、水坝和 WRAITH 陷阱这四张地图怪物方胜利后，这种生物才会出现。

CROWBILL SLOTH
能力加成（猎人）：伤害加成
能力加成（怪物）：伤害加成

生命值和防御力都相当高，对于猎人来说是个不大不小的威胁。它的冲刺攻击类似于哥利亚，会短时间内造成猎人陷入行动不能的状态。但对于怪物而言，它只是个外强中干的软柿子而已，和它巨大的体型不同，他的攻击力其实相当一般。

DUNE BEETLE
能力加成（猎人）：无
能力加成（怪物）：无

生命值、护甲和攻击力都相对较高的一种野生动物，无论是对于怪物还是猎人都是棘手的存在。由于它攻击性极高且不会带来任何能力加成，平时遇到它还是绕开为妙。

GLACIOPOD
能力加成（猎人）：无
能力加成（怪物）：无

外表像是一个小甲虫的小型生物，无论对于怪物还是猎人来说都不是一个威胁，甚至可以说存在感相当的低，但它会不时从屁股那里掉落一些白色的物体（官方介绍说那是藻类 ...）。由于怪物食用后能补充护甲，所以猎人们路过看到的话还是消灭它们吧。

MAMMOTH BIRD
能力加成（猎人）：增加填装弹药速度
能力加成（怪物）：冷却时间减少

攻击性和攻击力都相当低的一种野生动物，无论是遇到怪物还是猎人它们的第一反应都是逃跑，怪物初期的能量来源之一。

MARSH STRIDER
能力加成（猎人）：增加移动速度
能力加成（怪物）：增加移动速度

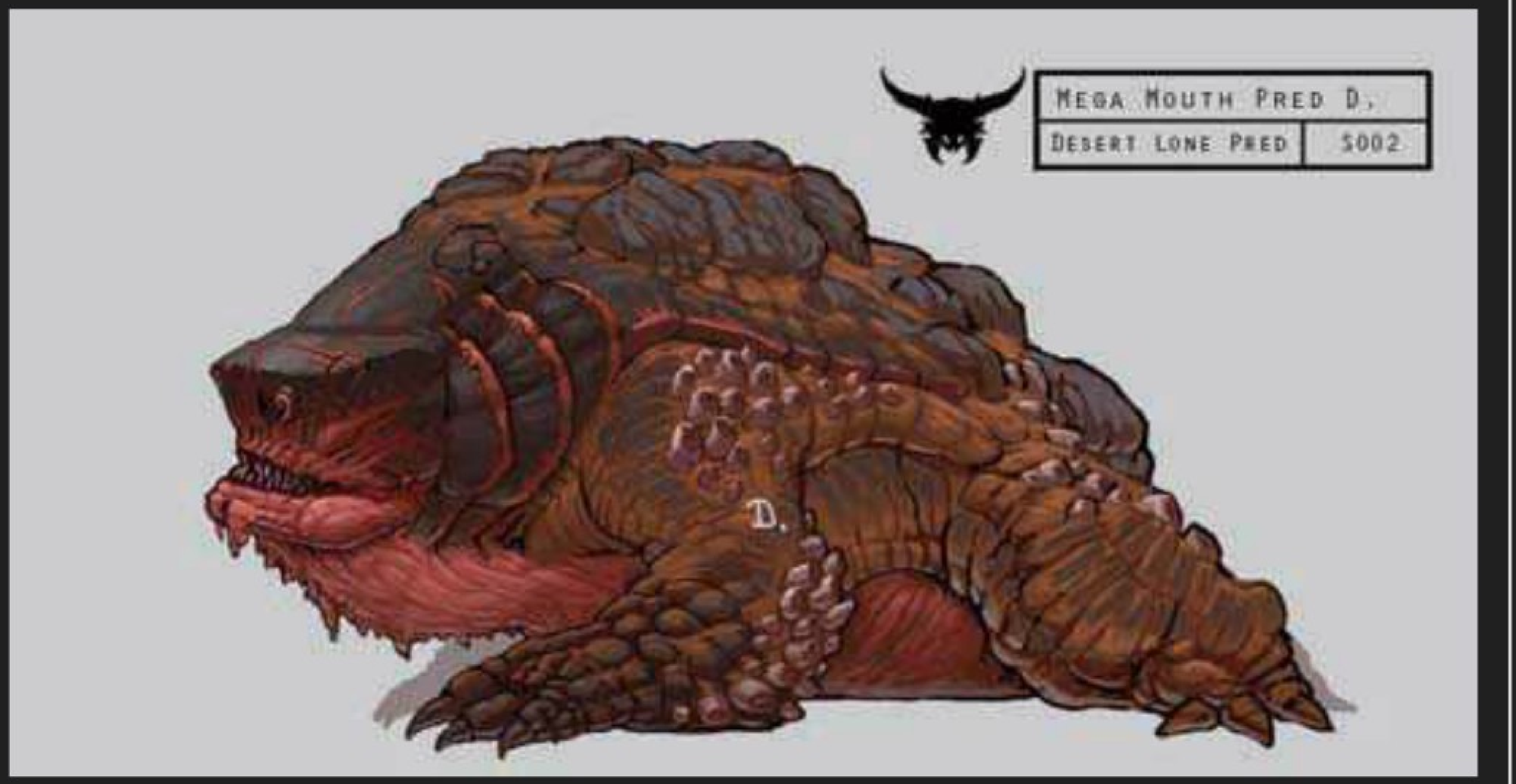
和 MAMMOTH BIRD 强度类似的一种野生动物，但由于其白化种的能力加成无论是对于怪物（逃跑用）还是猎人（追踪用）都相当实用，遇到白化种的话请不要放过。

MEGAMOUTH

能力加成（猎人）：能力加成

能力加成（怪物）：增加潜行攻击力

攻击力、防御力和生命值都相当高的一种野生动物，平时会把身体的大部分埋在地里并伪装成石头，猎物进入其攻击范围的话就会对其发动攻击。猎人被其攻击的话会陷入行动不能的状态，在被队友救起之前会持续扣血。即使是怪物也需要耗费相当长的时间来对付它。但由于其能力加成也不是非常实用，所以除非必要，不然还是少惹为妙。



NOMAD

能力加成（猎人）：增加喷射背包能量回复速度

能力加成（怪物）：增加技能伤害

“外强中干”大概用来形容这种野生动物是最合适的了。它体型庞大行动缓慢，甚至连反应都慢上一拍。对于猎人和怪物都不是一个棘手的存在，而由于其带来的能量也很高（营养丰富），对于怪物来说是种很不错的食物。

OBSIDIAN GRUB

能力加成（猎人）：增加弹夹容量

能力加成（怪物）：增加护甲回复速度

和 GLACIOPOD 类似，由于体型微小所以存在感不高的怪物，且不会主动攻击。为了避免玩家错过笔者在这里特意提醒一下，它们只会在寒冷的地方出没，外表和现实中的螃蟹差不多。

PHANTOM

能力加成（猎人）：无

能力加成（怪物）：无

只有在天气控制中心、医学实验室、燃料塔和蒸馏所这四张地图怪物方胜利后，这种生物才会出现。有飞行能力且会主动攻击，对于怪物来说毫无威胁只是单纯的食物来源，但却能对猎人造成不小的麻烦。

REAVER

能力加成（猎人）：增加喷射背包飞行高度

能力加成（怪物）：被鸟群发现后不会显示在画面上

攻击性极高的一种野生动物，但除此之外就没什么了。由于其攻击力和生命值都不高的缘故，对怪物和猎人都不能造成太大的威胁。

SPOTTER

能力加成（猎人）：获得嗅觉能力（能看到自身一定范围内的野生动物和怪物）

能力加成（怪物）：增加嗅觉范围

体型小、攻击性低且逃跑速度极快的一种野生动物，对于追踪怪物中的猎人来说其白化种的能力相当实用。

TRAPJAW

能力加成（猎人）：无

能力加成（怪物）：无

玛姬的爱宠黛丝的亲戚，外形和黛丝一模一样。群体活动且攻击性极高，但攻击力不算高。猎人应该尽量避免和它们正面冲突（虽然用马卡洛夫的闪电枪能秒杀），但由於其能力不高而且群体行动，对于怪物来说却是不错的食物来源。

STEAMADON

能力加成（猎人）：增加击晕能力（让对方陷入短时间内行动不能的能力）

能力加成（怪物）：增加击晕能力

类似于 ARMADON，不过相比之下体型更小一点。受到攻击时会喷出蒸汽并妨碍视线，怪物可以对其加以利用以逃离猎人的追踪。

TYRANT

能力加成（猎人）：增加生命值回复速度

能力加成（怪物）：增加生命值回复速度

本作中威胁度最大的野生动物，栖息地一般位于水边，攻击力极高。猎人被其攻击的话会陷入行动不能的状态，在被队友救起之前会持续扣血。救起被 TYRANT 攻击的队友能解锁奖杯 / 成就“Death to Tyranny”。

VENOMHOUND

能力加成（猎人）：增加施毒效果（让对方陷入中毒状态，短时间内持续受到伤害）

能力加成（怪物）：增加施毒效果

这种野生动物好像是从隔壁片场《求生之路》的“JOCKEY”过来客串一般。身体为绿色且会直立行走，被其攻击到的猎人会陷入行动不能的状态（被其骑到头上），即使被队友解围也会陷入中毒状态，对于某些经常游离于队伍行动的猎人来说是个麻烦的存在。

奖杯 / 成就列表

本作的全奖杯 / 成就难度不高，而且趣味性也算不错。部分奖杯 / 成就花费的时间不少而且相当考验人品和玩家的游戏水平（例如 Gotcha ！），但作为以联网对战为主的本作，这也正正体现了本作的耐玩程度。话虽如此，本作中的大部分奖杯 / 成就都可单机获得，部分较难的只要找上好友一起联机（五人效果最佳），难度就会大大减少。下面将列出本作的奖杯 / 成就列表以便供玩家参考。

PS4版

奖杯总数	50	铜杯	41	银杯	5	金杯	3	白金	1

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	100 小时以上
在线奖杯	2 铜
最少通关次数	—
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无

XOne版

成就总数	1000 点 /49 个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	100 小时以上
在线成就	30 点 /2 个（
最少通关次数	—
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无

Evolve Platnum Trpphy
解锁条件 获得除白金之外的所有奖杯

Collect Them All! 30点 /
解锁条件 解锁所有角色（一共 15 个）

Wildlife Genocidist 10点 /
解锁条件 于非教学模式中杀死 1390 只野生动物

Massacre 20点 /
解锁条件 使用第一形态的怪物全灭猎人小队

Death From Above 10点 /
解锁条件 于非教学模式中在半空中杀死怪物

Squerly 25点 /
解锁条件 于非教学模式中的单局游戏里命中率达到 95% 以上

Bone Jockey 10点 /
解锁条件 于非教学模式中的单局游戏里大部分时间处于飞行状态

Ninja Time! 5点 /
解锁条件 于非教学模式中在未受伤的状态下杀死一个猎人

Death to Tyranny 5点 /
解锁条件 于非教学模式中从 Tyrant 手中拯救一个队友

Inconceivable 15点 /
解锁条件 于非教学模式中在未受伤的状态下杀死一个怪物

Helping Hand 10点 /
解锁条件 于非教学模式中救活 25 个被击倒的猎人。

Mono A Monster 20点 /
解锁条件 于非教学模式中，在仅剩一个猎人的情况下杀死第三阶段的怪物

Vegan Police 20点 /
解锁条件 使用猎人在不杀死任何野生动物的情况下赢得游戏

Invincible 25点 /
解锁条件 在 2 分 5 秒内赢得游戏

Cockroach 30点 /
解锁条件 于非教学模式中在被击倒的状态下杀死怪物

With Our Powers Combined 25点 /
解锁条件 使用猎人赢得撤离模式

Get Off My Planet 25点 /
解锁条件 使用怪物赢得撤离模式

Cardboard Tier 10点 /
解锁条件 完成怪物的教学模式

The Monster 30点 /
解锁条件 任一怪物达到精英等级

The Hunter 30点 /
解锁条件 任一猎人达到精英等级

Strategist 30点 /
解锁条件 观看过所有教学影片

#shearproblems 5点 /
解锁条件 于非教学模式中摧毁 100 个物品

Instant Artist 5点 /
解锁条件 为自己的设定档创造一个徽章

If It Bleeds 15点 /
解锁条件 于猎杀模式赢得 25 场游戏

Knock-Knock 15点 /
解锁条件 于防守模式赢得 25 场游戏

We're Not Assassins 15点 /

解锁条件 于搜救模式赢得 25 场游戏

Payback Time 15点 /

解锁条件 于巢穴模式赢得 25 场游戏

Got A Gold Star 20点 /

解锁条件 在猎人的教学模式中获得金牌评价

获得方法 玩家需要在 6 分钟之内完成教学模式。相比怪物的教学关，猎人要达到金牌要求还是比较简单的，背板然后最后对着怪物使劲攻击就是了。留意马卡洛夫的闪电枪的射程，时刻与怪物保持近距离能使伤害输出达到最高。

Teacher's Pet 20点 /

解锁条件 在怪物的教学模式中获得金牌评价

获得方法 玩家需要在 6 分钟之内完成教学模式。难度颇高的一个奖杯 / 成就，背板是必须的。在最后对付猎人小队的战斗中，玩家首先把支援猎人汉克（Hank）搞定，“冲刺 — 跳跃砸击 — 投掷石块 ”这个三连击全部命中的话猎人是肯定倒地的。值得注意的是，在猎人小队登场之前会有一段时长大约 30 秒的不能跳过的过场动画，这段时间也是计算在过关时间内的。教学模式可以通过在主菜单选择来重复游玩。

12-Sided Die 90点 /

解锁条件 所有猎人达到精英等级

Three of a Kind 90点 /

解锁条件 所有怪物达到精英等级

Premade 20点 /

解锁条件 在队伍为 4 人的状态下赢得猎杀模式

获得方法 此奖杯 / 成就仅能通过在线对战解开。

Classless 25点 /

解锁条件 在不使用猎人能力的状态下赢得一场游戏

获得方法 发动猎人能力需要玩家按下 R1/RB，只要玩家整场游戏不按下 R1/RB，扮演猎人获得胜利即可。

Taste of Shear 25点 /

解锁条件 于非教学模式中杀死过每一种野生动物

Thank You 5点 /

解锁条件 完整观看制作员名单

获得方法 玩家可以通过选择主菜单的“其他”来观看制作员名单，然后那话怎么说来着 ... 对，耐心是种美德。

Left For Dead 5点 /

解锁条件 于非教学模式中击倒猎人后置之不管，使他失血过多致死

Hotswapaholic 5点 /

解锁条件 于非教学模式中切换过所有职业并都对怪物造成过伤害

Mud Monster 20点 /

解锁条件 于非教学模式中的单局游戏里大部分时间处于潜行状态

Evolution Mania! 5点 /

解锁条件 于非教学模式中进化到第三阶段 25 次

Natural Selection 20点 /

解锁条件 在未死亡情况下完成整个撤离模式

获得方法 记住，倒下并不意味着死亡，只要玩家被队友救起就不算是死亡。玩家可以通过自定义游戏模式从而很容易地解锁掉这个奖杯 / 成就，当然，找上四个好友能使这奖杯 / 成就难度直线下降。

Gotcha! 5点 /

解锁条件 于非教学模式中以潜行攻击击倒最后一名猎人并赢得游戏

获得方法 潜行攻击的发动方法是先按下○ /B，然后按下 R2/RT。

Award Addiction 20点 /

解锁条件 获得 25 个独特奖励

Unbeatable 20点 /

解锁条件 于非教学模式中直到进化到第三阶段才对猎人发动攻击并赢得游戏

Darwinism 30点 /

解锁条件 于非教学模式中在不损失生命值的情况下赢得游戏

Counter Strike 5点 /

解锁条件 于非教学模式中的猎杀模式中，在猎人到达战场后的 15 秒内对猎人发动攻击

获得方法 怪物方其实在游戏开始后呆着不动就行了，因为猎人的出生点和怪物的是一样的。

Beat Them All 10点 /

解锁条件 在多人游戏的每一个模式都获得一次胜利

获得方法 此奖杯 / 成就仅能通过在线对战解开。

Apex Predator 85点 /

解锁条件 等级达到 40

Basic Training 10点 /

解锁条件 完成猎人的教学模式

I Live...Redux 5点 /

解锁条件 在自己被击倒后切换到其他队员并把自己救活

Equal Opportunity Hunters 5点 /

解锁条件 于非教学模式中用配置为二男二女的猎人队伍赢得游戏

获得方法 虽然一开始的猎人配置已经是二男二女，但实际上这个奖杯 / 成就至少在全部解锁了二级猎人后（海德、格里芬、拉扎雷斯、巴克特）之后才能获得，但也有很少一部分玩家是从游戏的一开始就解开了，不得不说这奖杯 / 成就的获得方法有点奇怪。

游戏点评

本作从细节入手，制作组利用出色的细节描写给玩家呈现出了一个可能略显俗套但却栩栩如生的世界观。糅合了未来建筑和大自然两种风格的地图给玩家带来相当深刻的印象，每个角色的性格形象都在这种细节描写中呈现给了玩家。变幻莫测的天气、受惊四散的动物、怪物肆虐过后的残骸、性格各异的猎人，甚至不同怪物的出场和攻击效果，以上种种细节都大大地增加了玩家的代入感。

即便如此，本作在某些地方还是显得不尽人意。玩法的单一和平衡性的不足固然可以通过后续补丁修正，但过程繁琐的角色解锁却显得不合理甚至有点不必要。虽然从制作组角度出发，这设定固然可以提高游戏的耐玩度，但对于一个以角色多样性为特点的游戏来说，这个设定无疑显得画蛇添足。

话虽如此，虽然有些地方不尽人意，但对于一个原创系列的多人主视角射击游戏来说，《进化》无疑为玩家和业界呈现了一个崭新的领域。而对于那些喜爱多人联机主视角射击游戏并热衷于与对手斗智斗勇的玩家来说，本作依然相当值得一试。

《泯灭之光》从定位上来说的确是一款原创作品，不过对于开发商Techland来说，主视点的丧尸题材作品可谓是老本行，他们为Deep Silver开发的“《死亡岛》系列”作品虽然在画面表现上并不令人满意，在最基本的游戏系统和乐趣上却维持着非常不错的水准。这次换成为华纳旗下的WB Games开发同类型的游戏，可以看出来，在画面表现力和UI界面设计手法上，Techland都有了长足的进步，更令人惊喜的是，本作在故事叙述方式上也有着令人满意的表现，可以说是2015年年初最令人惊艳的作品之一，如果各位读者们还没有体验过本作当中混合了跑酷和打丧尸两大元素的精彩体验，就赶紧跟随本攻略去了解一下它的吸引人之处吧。

文 铃&GateKeeper9999997 编 稀饭 美编 anubis

泯灭之光		WB Games	动作冒险
多机种	Dying Light		美版
	2015年1月27日	本地1人，在线1~4人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4、XOne：59.99美元		

TECHLAND

GAMES ™

《泯灭之光》故事简述

故事背景

哈莱市（Harran）爆发了一场神秘的病毒危机，病毒导致市内的居民们变成可怕的丧尸，因此当地政府防卫部门强行将哈莱市封锁为隔离区。然而，有很多生存者们并没有来得及逃出这个城市，他们被困在了隔离区内。不过，一个名为全球救援工作（The Global Relief Effort，简称 GRE）的组织正在持续为隔离区内的生存者们提供空投物资支援，生存者们靠着这些资源正努力尝试在隔离区内生存下去，而外界却始终不清楚隔离区内是否还有生存者存在。

主要出场人物介绍

KYLE CRANE 凯尔·克莱恩

《泯灭之光》的主人公凯尔·克莱恩是一名 GRE 特工，进入隔离区内是为了获得 GRE 公司想要的研究资料，但其刚在隔离区内高塔组织“The Tower”的总部醒来就发现自己已经被感染，必须靠药物才能保证自己不变丧尸。在执行任务的过程中，他逐步发现了 GRE 的阴谋，并与隔离区内的人们产生了深厚感情。

JADE ALDEMIR 杰德·阿德米尔

隔离区内高塔组织的一员，她负责收集 GRE 在隔离区内的空投救助资源。杰德在病毒爆发前是一名自由搏击选手，绰号蝎子。杰德和主人公凯尔之间有不少互动，基本上可以称其为女主角了。

HARRIS BRECKEN 哈里斯·布莱肯

隔离区内高塔组织的领导者，有责任心，注重情义，高塔组织内的人们非常愿意听从他的领导。

RAHIM ALDEMIR 拉希姆·阿德米尔

杰德的弟弟，虽然年轻但地位相当于高塔内仅次于领袖的人物，和 Kyle 关系很不错。

RAIS 赖斯

隔离区内最大的反派人物，赖斯只是其代号，其真名为卡迪尔·苏莱曼（Kadir Suleiman）。赖斯的阵营控制着隔离区内最丰富的药品、物资、武器和弹药，他为人凶狠手辣，并对隔离区内的生存者们进行各种敲诈勒索。在主人公凯尔·克莱恩的初始行动计划中，就是要找机会接近赖斯以获取病毒资料。

DR.ZERE 泽雷医生

隔离区内研究病毒的医生，他对病毒进行各种分析，希望有一天能够研制出病毒解药来拯救隔离区的人们。

TIPS 随身背包里的东西要及时整理，每次回安全屋都把不必要的武器卖掉，外出再继续搜刮，这样能快速攒钱。如果在探索时发现背包满了一时又回不了总部，可以把不值钱的武器拆成金属零件（在物品菜单选择目标武器按下左摇杆），给更好的武器腾出位置。

按键列表		
PS4	XONE	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	调整视角
↑键	↑键	开/关手电筒
←键	←键	快速切换副武器
↓键	↓键	快速使用急救包
→键	→键	快速切换主武器
□键	X键	动作键/上弹
△键	Y键	修理武器/回头
○键	B键	取消/滑铲/松手
×键	A键	确定/伪装
L1键	LB键	踢腿
R1键	RB键	跳跃
L2键	LT键	投掷/使用
R2键	RT键	攻击/开枪
R3键	RS键	进入精确射击模式
触控板	VIEW	游戏菜单
OPTIONS	MENU	暂停菜单

系统解析 SYSTEM ANALYSIS

通关之后 NEWGAME+

《泯灭之光》完成最终章后只需在主菜单选择“继续（Countinue）”就自动回到游戏内，此时最终章在游戏菜单的主线任务列表处被标记为“完成”，但如果玩家这时仍然前往最终章区域的入口处，会发现最终章区域依旧可以进入，这是因为游戏通关后游戏内状态自动回到了玩家最终章战斗之前的时间，因此要提醒各位，千万不要在这个状态下重新打最终章，否则进度会出现问题，造成当前某些进度丢失。

如果玩家想开始二周目游戏，请在主菜单选择游玩战役（Play Campaign），把选框移动到自己已通关的存档上，之后选择进阶（Advanced），再选择二周目（New Game Plus）即可，二周目将会继承玩家的所有道具装备和各项能力等级，敌人会变得更强，但主线任务和支线任务进度都会被清空，挑战任务进度则保留。

流程提示 TRACK QUEST

游戏的流程提示（任务追踪）做得还算比较贴心，玩家可以在游戏菜单选择任意已经触发的任务进行地点追踪（主线、支线、挑战均可），而且这个追踪还并不是直接给你指个终点就完事了，多半都是分段的。举个例子，玩家需要离开 Slum 地图，进入下水道 Sewer，来到另外一个大地图 Old Town 的某个位置来执行任务，玩家选定这个任务进行追踪后，流程提示会先把提示点定在下水道入口，玩家进入下水道之后会显示提示点在下水道出口，最后完全来到 Old Town 才会显示具体地点，而且提示可以具体到某个建筑物的出口入口，连在高处还是低处都会在屏幕右上方的小地图上显示出来，因此玩家基本不会找不到路。

分支和挑战 SIDEQUESTS AND CHALLENGES

《泯灭之光》是一款开放世界的丧尸作品，因此支线任务和挑战任务是必须要有的。其中挑战任务包括速度挑战、屠杀挑战、隔离区挑战三种，而隔离区挑战又分为两种：一种要求杀光全部丧尸，一种要求找到全部物品。速度和屠杀挑战会自动在地图上标明，而隔离区挑战则需要玩家路过该区域时才会显示在地图上。分支任务则类似迷你主线，本作的分支任务触发条件总体来说不复杂也不会错过，但有部分分支任务略有点小坑，如果不稍微注意一下的话可能会错过或者不知道如何触发，具体在后文相关部分有详细解说。

收集要素 COLLECTABLES

本作的收集要素分为三大类——丧尸雕像（Zombie Statue）、旗子（Flag）、资料收集，其中丧尸雕像有 100 个，旗子 30 个，但是并没有相关的成就和奖杯。至于文字收集则是游戏的重头收集，共有 67 个，战役日记（Battle Journal）、笔记（Notes）、语音信箱录音（Voice Mail Recording）都属于文字收集，这个部分有相关的成就和奖杯。关于收集在后文相关部分会有详细攻略。

生存本能 Survivor Sense

生存本能是本作中比较重要的提示技能，它能够帮助玩家寻找互动点、可拾取道具、收集等物品，玩家在找收集和卡关的时候一定要多用它。生存本能单次发动的分析范围有限，玩家在所在区域一边移动一边不停使用生存本能可以帮上不少忙，特别是找收集的时候。

蓝图制作 BLUEPRINTS

本作的蓝图制作系统比较简单明了，玩家能够通过任务奖励或直接拾取的方式获得蓝图，接着只要获得了相应的素材就可以在游戏菜单的蓝图（Blueprints）界面一键制作出自己想要的武器或道具，一般对于副武器和药水，蓝图都是直接打造，而对于主武器，蓝图的作用主要在于附加效果和强化（例如让武器攻击具有电或火等属性，和直接镶嵌的那种强化不一样）。玩家在进行主线、支线、挑战、收集等各项任务的时候不要忘了多用生存本能，这样就能获得不少制作蓝图。

技能树 SKILL TREE

在《泯灭之光》中角色拥有三种类型的能力：生存能力（Survivor Rank）、敏捷能力（Agility Level）、战斗能力（Power Level），各类型的能力经验值（XP）分开积累。生存能力经验值的累积主要通过完成各类任务、把空投带回总部、完成随机事件等，敏捷能力经验值的累积主要通过攀爬、跳跃、飞跃等动作，战斗能力经验值的积累则主要是靠与敌人进行肉搏或击杀敌人等，这其中生存能力经验值的获得相对独立，而剩下两种获得渠道关联性大，因此后两种级别等级一般相差不大。

各能力每升一级就会获得一个技能点数（Skill Point），玩家可以进入游戏菜单的技能（Skill）一项选择想要的能力进行强化，具体的技能属性以及解锁条件请参考下表。由于游戏中强化角色自身能力非常重要，因此建议玩家们一获得升级点数就赶紧来买技能。另外，本作中玩家有机会获得的技能点数和技能的数量是相等的，也就是说每一个技能只有获得先后的区别，玩家并不需要做出取舍，因此每次就放心选择自己想优先获得的技能就好。

TIPS 个人不推荐随便在商店买武器，因为性价比实在不行，有时候还没捡来的好用，等以后有钱了再来商店败也不迟。但商店出售的蓝图有条件就可以购入。

技能效果一览

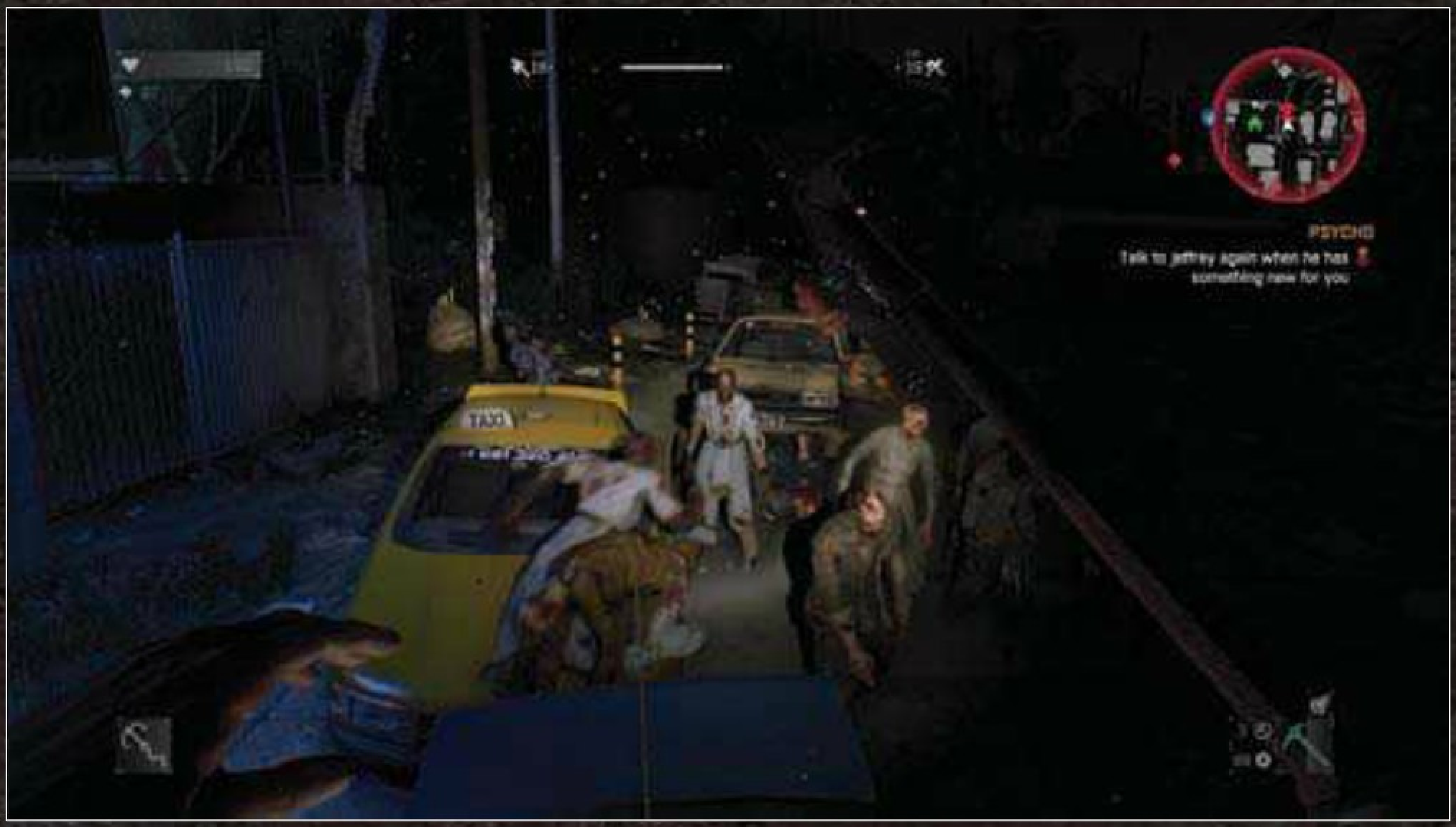
能力类型	技能名称	解锁等级	前提技能	技能作用
生存能力	Survival Starter Kit	生存等级2	无	学会制作撬锁工具、鞭炮、简易飞镖、燃烧瓶。
	Boosters	生存等级3	Survival Starter Kit	学会调药水——耐力药水、加速药水、夜视药水、耐打药水。
	Backpacker	生存等级3	Survival Starter Kit	随身背包可多带4个武器。
	Elemental Throwing Stars	生存等级4	Survival Starter Kit	学会制作进阶飞镖——冰冻飞镖、燃烧飞镖、爆炸飞镖。
	Barter	生存等级4	Survival Starter Kit	学会砍价，商店价格下降百分之十。
	Crafting Expertise	生存等级5	无	制作能力强化，消耗同样多素材的前提下，单次制作获得更多道具。
	Master Backpacker	生存等级6	Backpacker	随身背包可多带6个武器。
	Booster XL	生存等级6	Boosters	所有药水药效延长。
	Electric Fences	生存等级7	无	能够使用野外的电栅栏陷阱。
	Lucky Repair	生存等级7	Crafting Expertise	有较高几率在修复武器后不会消耗武器的剩余可修理次数。
	Shield Mastery	生存等级8	Crafting Expertise	学会制作并使用盾牌。
	DIY Grenades	生存等级8	Elemental Throwing Stars	学会制作四种手雷——普通手雷、出血手雷、冰冻手雷、带毒手雷。
	Haggle	生存等级8	Barter	更会砍价，商店价格再降百分之十。
	Camouflage	生存等级9	Crafting Expertise	学会利用丧尸尸体把自己伪装成丧尸一段时间。
	Exploding Cars	生存等级10	Electric Fences	学会利用汽车陷阱。
	Nimble Hands	生存等级10	Lucky Repair	搜尸更迅速并有机会搜到额外的道具。
	Shield Crafting	生存等级11	Shield Mastery	学会为盾牌附加元素伤害，用盾牌防御时机得当会对丧尸附加带电、冰冻、冲撞效果。
	Trap Bombs	生存等级11	DIY Grenades	学会制作炸弹，炸弹爆炸具有爆炸、出血、中毒效果。
	Hard Bargain	生存等级11	Haggle	更会交易，卖给商店的道具能卖出更高价格。
	Camouflage Attack	生存等级12	Camouflage	在伪装状态下攻击丧尸却不会引起太多注意。
	Grappling Hook	生存等级12	无	可以使用随身钩索（在总部交付空投的NPC处领取，若不慎弄丢可重复拿）
	Specialists	生存等级13	Grappling Hook	用蓝图制作的强化武器打出会心一击的几率提高。
	Craftsman	生存等级14	Grappling Hook	用蓝图制作的强化武器属性攻击和攻击力都增强。
	Ultimate Survivor	生存等级25	Grappling Hook	生命值提高，钩索、盾牌、伪装的使用更高效。
敏捷能力	Dodge	敏捷等级2	无	学会闪避，往欲闪避方向推左摇杆再按跳跃键即可。
	Grapple	敏捷等级3	Dodge	学会投技，敌人扑来时按A/×键配合左摇杆把敌人推到一边。
	Slide	敏捷等级3	Dodge	学会滑行，用来通过低矮位置，跑动中按B/○键发动。
	Dropkick	敏捷等级4	Dodge	学会飞踢，跑动中起跳，然后在空中按踢腿键使用飞踢。
	Vault	敏捷等级4	Dodge	踩着丧尸跳过去，跑向目标丧尸按跳跃键。
	Health Regen	敏捷等级5	Dodge	自动回复生命值的上限提高（即保底生命值上限提高）。
	Freerunning Adept	敏捷等级5	无	持续奔跑时间更长，攀爬更迅速，获得敏捷经验更快。
	Escape	敏捷等级6	Freerunning Adept	被丧尸抓住时能更快挣脱。
	Light Drop	敏捷等级6	Freerunning Adept	摔伤伤害减半（从太高处摔下依旧没活路）。
	Leg Breaker	敏捷等级6	Slide	滑行中按踢腿键踢断敌人的腿。
	Dropkick Bomb	敏捷等级7	Dropkick	飞踢的攻击力提高。
	Backlash	敏捷等级7	Freerunning Adept	能在跑步途中回头投掷武器（跑步中按Y/△键回头，再按投掷键投掷武器）
	Vault Stun	敏捷等级8	Vault	踩着丧尸跳过去后，被踩丧尸眩晕五秒。
	Brutal Grapple	敏捷等级9	Grapple	被投出去的丧尸会倒地。
	Instant Escape	敏捷等级9	Escape	被丧尸抓住时按蹬腿键能立刻挣脱。
	Forward Roll	敏捷等级9	Light Drop	在落地前按滑行键可降低伤害。
	Tackle	敏捷等级10	Freerunning Adept	跑动中按蹬腿键可以使用冲撞。
	Ram	敏捷等级11	Tackle	冲撞距离变长且第一撞增加攻击力。
	Freerunning Expert	敏捷等级12	无	持续奔跑时间更长，攀爬更迅速，获得敏捷经验更快。
	Tic Tac	敏捷等级13	Freerunning Expert	获得跑墙技能。
	Health Regen Ⅱ	敏捷等级13	Freerunning Expert	自动回复生命值的上限提高（即保底生命值上限提高）。
	Reversal	敏捷等级14	Instant Escape	使用Instant Escape之后能让丧尸眩晕5秒。
	Ultimate Runner	敏捷等级24	Freerunning Expert	奔跑、跳跃、攀爬时耐力无限。
战斗能力	Stun	战斗等级2	无	钝器打到敌人脑袋时有机会造成其眩晕。
	Kick Stun	战斗等级3	Stun	蹬腿踢中敌人有百分之十的几率造成其眩晕。
	Multi–Throw	战斗等级3	Stun	按住投掷键最多可瞄准三个敌人并一口气投掷三个武器。
	Sturdiness	战斗等级4	Stun	能承受更多攻击。
	Melee Throw	战斗等级4	Stun	连按右摇杆两下，再投掷武器，造成的伤害能大幅提升。
	Combat Adept	战斗等级5	无	战斗耐力提高。
	Conserve Weapons	战斗等级6	Combat Adept	使用武器时更高效，武器耐久消耗大幅减少。
	Power Attack	战斗等级6	Combat Adept	学会使用单手武器的重攻击，按住攻击键片刻再松开可发动，消耗更多战斗耐力。
	Ground Pound	战斗等级7	Combat Adept	在空中按住B/○键发动重击砸地，震倒敌人，限持双手武器时使用。
	Sturdiness Ⅱ	战斗等级7	Combat Adept	能承受更多攻击。
	Focus	战斗等级8	Conserve Weapons	连续攻击同一个敌人能获得提升攻击力的加成。
	Windmill	战斗等级8	Power Attack	用双手武器使用三百六十度旋转攻击，按住攻击键片刻再松开可发动。
	Stomp	战斗等级9	Combat Adept	瞄准倒地丧尸头部按蹬腿键发动踩头终结技，也可在高处对爬上来的丧尸使用。
	Blast	战斗等级9	Multi–Throw	投掷武器攻击力翻倍。
	Drop Attack	战斗等级10	Ground Pound	装备单手武器在空中按住攻击键发动必杀。
	Kill Frenzy	战斗等级11	Focus	杀死敌人十秒内获得的战斗经验值增加，连续击杀效果明显。
	Whirlwind	战斗等级11	Windmill	发动Windmill技能消耗的战斗耐力减少一半。
	Combat Expert	战斗等级12	无	战斗耐力上限提升。
	Slam	战斗等级12	Drop Attack	提高Ground Pound技能的攻击范围。
	Stun Kill	战斗等级13	Kick Stun	站在眩晕的敌人面前能直接发动终结技。
	Sturdiness Ⅲ	战斗等级13	Combat Expert	能承受更多攻击。
	Takedown	战斗等级13	Combat Expert	能从敌人背后直接将其扭脖子。
	Ultimate Combatant	战斗等级24	Combat Expert	战斗不消耗战斗耐力。

TIPS

游戏中主角 Crane 是可以更换服装的，在任意安全屋的背包处即可换装（服装回随着游戏进度的推进而逐步解锁）。不过由于游戏是主视角，因此玩家几乎看不到主角新衣服上身的样子，看得最多的也就是袖子和裤腿— _–b。

夜幕降临 THE NIGHT COMES

游戏世界有时间设定，早上6点到下午9点为白天，其余时间为黑夜，夜幕降临之前会有NPC对玩家进行无线通话提示。许多丧尸游戏都有夜晚丧尸战斗力翻倍的设定，很显然《泯灭之光》中将这一点做得更为突出，因为本作中的夜晚不仅普通丧尸更为狂暴，玩家还要面对白天不会出现的强力敌人Volatile和Bolter，这些家伙在游戏前中期是玩家难以战胜的敌人。不过正是因为夜晚进行游戏难度较高，因此游戏有夜晚所有点数获得翻倍的设定（安全屋外），具体夜晚行动的技巧详见后文“必备生存技巧”的相关部分。



必备生存技巧

攀爬大师

攀爬在本作中拥有相当重要的地位，玩家想在游戏地图中正常行走就得掌握基本的攀爬技巧。游戏中大部分的丧尸都不会爬高，因此在玩家游戏初期、不想战斗、丧尸扎堆的时候都可以利用地形，采取爬到高处的办法来避免一些不必要的战斗，而且没事多爬爬还能攒些点数，何乐而不为。

本作的攀爬算是半自动，只要是角色可以触碰得到的高度，玩家只需要往相应方向推左摇杆角色就会自动爬，但需要注意的是那些需要跳跃后抓取屋顶边缘的动作，这个动作和其他游戏中跳跃后抓住边缘的要求有些不同。在其他游戏中玩家多半只需要让角色跳得尽量接近想要抓到的台阶边缘就可以，或者接近时角色的位置高于要抓的台阶边缘就可以，而本作中要想顺利完成这个动作玩家必须全程按住跳跃键，同时还要移动右摇杆让这个要抓的台阶的边缘始终处于自己屏幕的中上部（有点拗口 -_-b，但必须掌握），换言之，就算距离再有把握，除非玩家能保证主角的脚完全踩上台阶，否则如果玩家不能让自己的角色“看到目标台阶”或没有按住攀爬键，那么角色也不会自动抓住台阶边缘，而是直接用脸撞上去，这样就很可能意外摔死，而一旦这样摔死往往都要扣除几千生存经验，实在是令人生气！如果一定要从高处往下跳时，可以跳到垃圾堆上，不会掉血。

武器使用

《泯灭之光》的武器分为橙色、紫色、蓝色、绿色、灰色五个等级，品级依次递减，不过这只是理论上的评判标准，毕竟每把武器的性能都不同，例如有的短小精悍好操控，有的攻击力高但耐力消耗太大等，最为直观的取舍和选择方法就是看其攻击力数值，然后装备上手空挥两下看看感觉如何，个人比较倾向于各种单手刀剑。

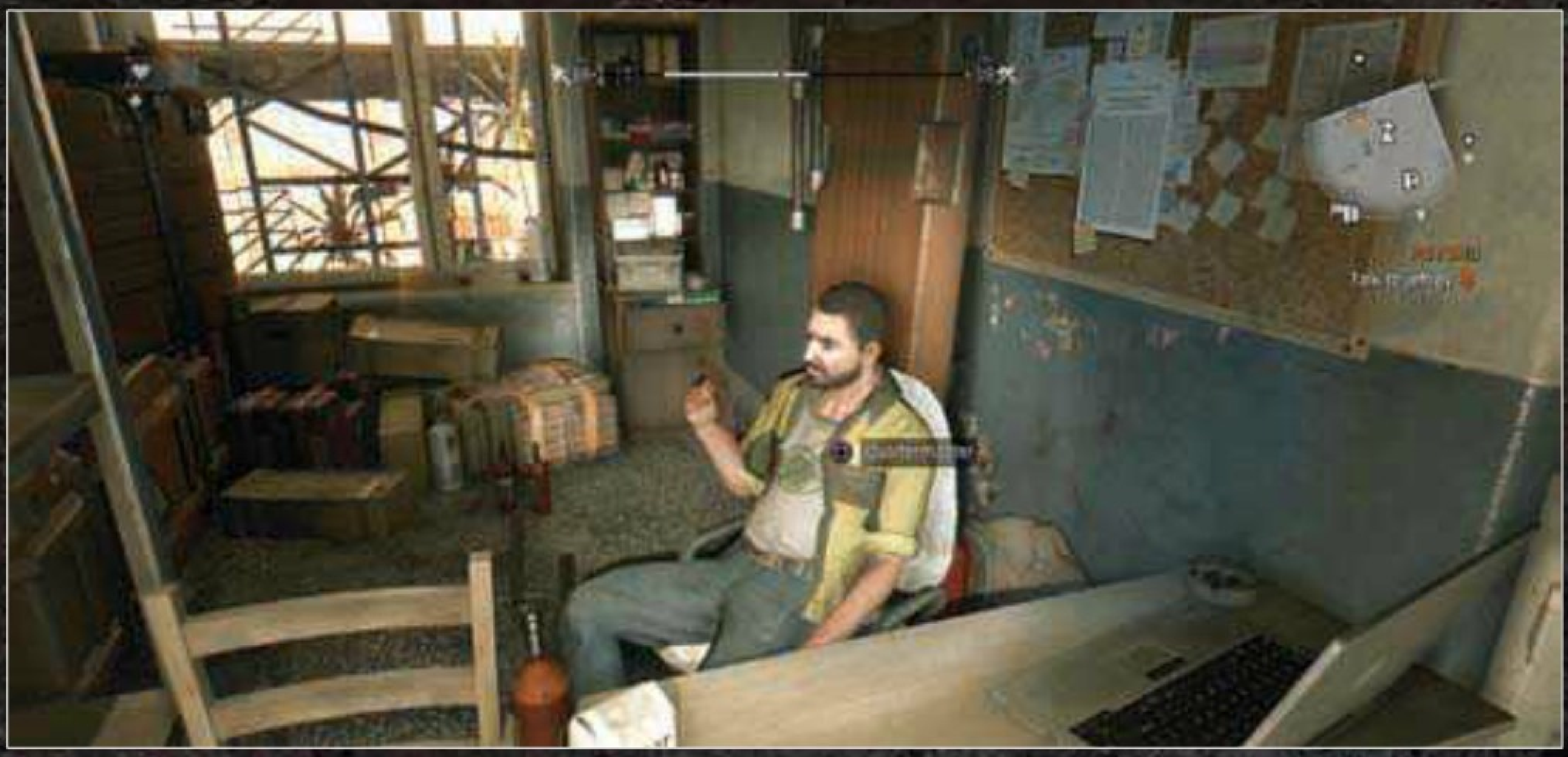
近身武器都有耐久度的限制，一把武器用着用着就坏掉了，好在这些武器都能够花费1个金属零件（Metal Part）来进行修理，每把武器都有最大修理次数，使用完毕武器就完全报废了。部分武器拥有强化槽，玩家可以把相应的强化素材放进去，提升武器的性能。枪械类武器没有耐久度，有相应的弹药就能使用。投掷类武器和一些药水、急救包之类的消耗品放在一起。

耐力有限

除了基本的生命值外，《泯灭之光》中角色还要受到耐力值的制约，这里所说说的耐力不是奔跑攀爬的耐力，而是战斗时的耐力。耐力值会在玩家使用近身武器进行攻击动作时出现在屏幕中央（黄色的槽），玩家持续攻击则耐力值会持续减少，消耗殆尽后角色就会进入无力状态，此时攻击动作会极度变形而且硬直非常大，立刻停止攻击动作后耐力槽就会慢慢恢复。不过好在游戏中的神技“夺命连环踢”是不会消耗耐力的，玩家在耐力全无又无路可退的时候可以拼命蹬腿来牵制住丧尸的攻击，不过游戏初期不要妄想连环踢就能搞定丧尸，因为其初始攻击力实在是令人汗颜，但中后期获得相关技能强化后连环踢的能力就会增加，例如更容易踢断丧尸的骨头造成其眩晕一段时间。

物资补给

在总部交付空投物资的地方（Headquarters）可以定期领取物资补给（地图上显示为一个购物车的图标），初期玩家手头的任何资源都非常有限，而且也资金匮乏，此时总部的物资补给还是能发挥一定作用的，每过一段时间别忘了回去取，其中SLUM地图总部每次都可以拿双份（两个补给点发放的资源略有不同）。到了游戏中后期玩家手上的资源应该已经很多了，于是这些补给领不领也就随意了，领到的烂武器可以当做破铜烂铁卖掉。



死亡惩罚

《泯灭之光》中挂掉会有扣除生存经验的惩罚，具体扣除的点数跟玩家的死法和当前积累的生存经验有关，在游戏中这一点其实略讨厌，特别是在游戏初中期玩家能力不够却又非常需要生存经验的时候。不过好在，死亡惩罚只会扣除玩家此等级积攒的生存经验，顶多给你扣成零，不会扣降级。举个例子，你现在生存能力是12级，正在努力积攒点数冲击13级，满12级后拿到了大概5000点，那么就算你连续死亡也顶多把这5000点扣光，扣光之后你还继续挂也不会扣经验值。

TIPS 购买本作PS4下载版的玩家需要注意，本作在商城下载时可以选择先玩单人模式还是多人模式，玩家选择之后就会优先下载相关部分的内容，这样只用下载大概10G左右的安装包就可以开始提前玩了。

随机事件

玩家在大地图上行走时，随时都有可能遇到随机事件（地图上以蓝色的信号标识显示），而且这些随机事件出现的几率和频率也还比较高，大多容易解决，回报还算丰厚。绝大部分的随机事件都是拯救其他生存者，这些生存者可能是被普通丧尸围攻，也有可能是被Rais的手下围攻，甚至可能是被一些小BOSS攻击，帮他们解围之后就一定能获得生存经验，而金钱或者强化材料等素材则基本上是出现其中一种，等生存者说完话后在他们身上拿。建议大家不要放过简单的随机事件，但如果眼下有些麻烦或者当时能力不够，就干脆不要管。

利用陷阱

在大地图上有许多陷阱可以帮助我们杀丧尸或者引开丧尸，这些陷阱大致分为四种：汽车陷阱、灯光陷阱、栅栏陷阱、尖刺陷阱。前三类陷阱中的灯光陷阱是随流程掌握的能力，灯光陷阱在晚上才有效果，主要是吸引丧尸的注意力。而要想使用汽车陷阱和栅栏陷阱首先得生存能力达到相应等级，并购买相应能力，然后才能使用，启动陷阱后周围丧尸会被噪声吸引而靠近，之后被秒杀（如果玩家没有退后到安全距离也有可能被秒）。尖刺陷阱就是比较常规的陷阱了，这些陷阱在大地图上的安全屋外很常见，使用任何方法把丧尸们“推到”这些尖刺陷阱上他们就会立刻被秒杀，初中期活用这一招可以省力不少。

尽情搜刮

在丧尸横行的末日，最重要的就是到处搜刮资源。本作初期玩家几乎一无所有，随便在地上捡个烂木头都拿来当武器，而这种烂木头、坏水管什么的往往攻击力不高，还没打几个敌人就坏了，因此要想迅速摆脱资源匮乏的窘境，就要拼命搜刮。游戏中的许多商店、住房、药店等，不同的地点可以搜刮到不同种类的东西，只要有空就应该多搜刮，这样可以尽早强化或修理武器，急救包和其他素材的补给也能跟上，被杀死的丧尸尸体也是可以搜刮的，后期获得相应能力后就普通丧尸身上也能搜出好东西。另外，大地图上还会标注一些植物药草什么的生长的位置，没事也要多搜刮一些，配合相应图纸可以调和出不少有用的强化药水。值得一提的是，游戏中类别为贵重物品（Valuables）的道具捡到就是用来卖钱的（极少数有分支需要），没钱花的时候把这些攒下来的贵重物品卖掉能解决燃眉之急。

射击手感

《消灭之光》虽说是主视角游戏，但并不是一款主视角射击游戏，因此无论是枪械的射击手感还是射击的操作都需要适应，不过好在这游戏一定要用枪的地方并不太多。游戏到中期的时候玩家就有机会拿到枪，按下右摇杆为精确瞄准，再次按下即可回到正常状态。由于游戏中角色举枪收枪动作有点僵硬，动作幅度略大而且操作也和射击游戏不一样，所以很容易按错。另外游戏中枪械的准星跳动略厉害，特别是步枪，秉着节约子弹、提高效率的原则，个人建议大家大多数时候不要开精确瞄准，直接用准星中央找敌人的头部，采取点射爆头的方法会相对高效。至于精确瞄准，可以在敌人躲在距离自己很远的掩体后时再用。

开锁能手

撬锁是本作中必备的技能，因为游戏中绝大部分装着“好东西”的箱子或者房间都是上锁的。开锁的必备道具是撬锁工具（Lockpick），这个可以捡到也可以用图纸做。撬锁的方法是转动左摇杆选定角度，然后轻推右摇杆看是否能顺利转过去，如果手柄震动的话证明角度不对，左摇杆需要调整。游戏中越难开的锁对应的正确扇区越小，此时左摇杆的移动就要更为仔细，玩家可以粗略尝试范围然后再精准推摇杆并开锁。游戏中所有难度的锁都使用同一种开锁工具，开锁方法也是完全一样的，这种设定个人很喜欢，省去很多麻烦。

我是丧尸

游戏中当玩家把生存能力提升到等级9后可以购入伪装技能（Camouflage），这项能力允许玩家利用丧尸的尸体来进行伪装，让丧尸在一段时间以为玩家控制的角色是同类，于是也就不会主动发动攻击（前提是你不能高调的去袭击他们）。这项能力可以用来帮助低调通过丧尸扎堆的区域，特别是在某些丧尸扎堆区域寻找道具或开锁开门时使用最为合适，因为此类任务往往需要玩家花费大量时间停留在某个一定会被丧尸发现的位置，还总是伴随着不小的噪音，换言之如果不伪装几乎只有清场的选择，此时使用这项技能同样能省去不少开销。不过由于进行伪装需要几秒钟的时间，因此建议各位找落单的丧尸解决掉，或者把某个丧尸引诱到没人的区域杀死再进行伪装，这样最安全高效。

获得钩索

钩索（Grappling Hook）是《消灭之光》中后期用来简化攀爬已达到快速旅行目的的一个辅助装备，要想拿到钩索首先要求角色生存能力达到12级，然后还得购买了相应的能力才行，之后就可以在总部领取补给的位置拿到钩索，以后钩索弄丢了也可以在他们这里重新拿。拿到钩索之后把它装备在投掷武器或药水的那一栏，并将其切换出来，即可使用。钩索虽然省事，但玩家使用的时候务必小心，如果角度太大时最好不要使用，否则角色被拉到高处后根本没办法抓住边缘，掉下来摔死就得不偿失了。游戏中钩索的使用也算是一门小学问了，具体大家只要摔死几次基本上就会得出自己的一套使用方法。

物资截获

在游戏前期，抢空投物资是游戏中快速赚取生存经验的好方法，同时还可以顺手获得不少急救包，玩家日后在大地图上行走时发现小地图提示空投，就要尽快去拿，否则空投物资会被偷走。到了游戏中后期，特别是来到Old Town地图之后，空投基本上不会出现了，取而代之的是出现在地图固定位置的救济物资（地图上显示的图标和空投类似，但颜色为白色），这些救济物资需要撬锁才能打开，而且周围多半有丧尸或Rais的手下把守。将物资搜刮一空后回去交给补给官（地图上的购物车），就能换取可观的生存经验。

TIPS 先玩之后问题也就来了，一些玩家在选择了先下载单人模式后，安装完成再进入游戏打主线可能会出现无法离开总部的问题（想出门系统会提示内容未下载完成），这是因为实际上游戏并未完全下载完毕，而是在后台游戏内容中悄悄下载，下载中心里看不到进度。

解放安全屋

除了游戏中各个地图的总部可供玩家整理装备，调整状态，满血复活外，大地图上还存在着大大小小的野外安全屋也具有同样功能，只不过这些野外安全屋绝大部分都需要玩家将其解放之后才能使用。解放安全屋的条件一般有三个：一是杀光安全屋内的丧尸或敌人，二是关闭安全屋多余的出入口或大门，三是恢复安全屋的供电。理论上说越早解放越多的安全屋越好，但个人建议大家量力而行、按需解放，特别是游戏的前中期，一般来说把主线附近的安全屋先解放了就好。需要注意的是，有些在野外非建筑物内的安全屋最好是先找机会把大门给关上，然后再杀丧尸，否则过大的动静有可能吸引周围的丧尸一直冲过来，那样就没完没了了。另外，如果部分安全屋内实在有棘手的敌人，而这个安全屋刚好地形又比较单调（例如那种小院子式的），可以先把它们从安全屋给引出来，然后再赶紧跑回去把大门关上，这样就能省去很多麻烦。

夜行指南

在夜晚除了 Volatile 之外，还有不少丧尸都会充当巡视者的角色，玩家在小地图上可以看到他们的视野范围，一旦玩家被发现的话，就会触发警报（丧尸们会乱叫从而引发其他各种丧尸对我们的追逐和围攻），此时会自动进入被追踪模式，由于夜晚没亮光的位置玩家基本看不见任何东西（喝夜视药水或开手电除外），因此这种情况下基本只有逃到安全屋或者逃到非常高的地方（例如高塔）才能真正安全，否则被围攻致死或者摔死的可能性都很高。

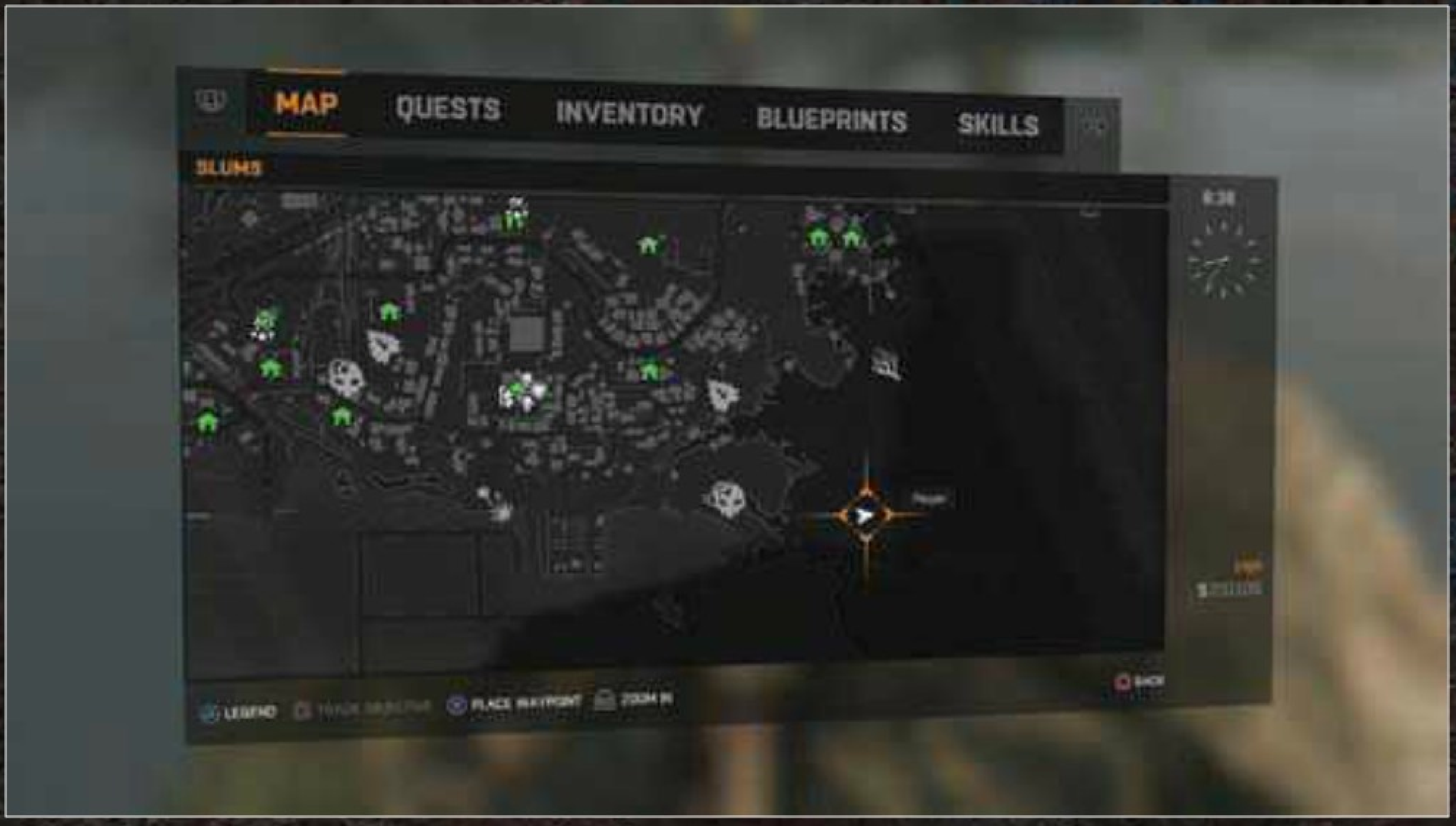
游戏初中期建议玩家尽量白天做任务，晚上直接在安全屋睡过去，因为初中期玩家能力不行。如果一定要在夜晚行动，或者后期想在夜晚期间刷刷经验值，建议玩家先准备足够的夜视药水（Night Vision Poision），武器不要选择有声的枪械类，避免开灯引起丧尸注意，能走屋顶就走屋顶，避开巡视的丧尸，活用各种陷阱（如果是刷经验的在安全屋附近转转就行了），达成目的以后见好就收不要贪心，赶紧回安全屋睡到天亮把点数拿到手，否则挂了就白忙了。

刷急救包

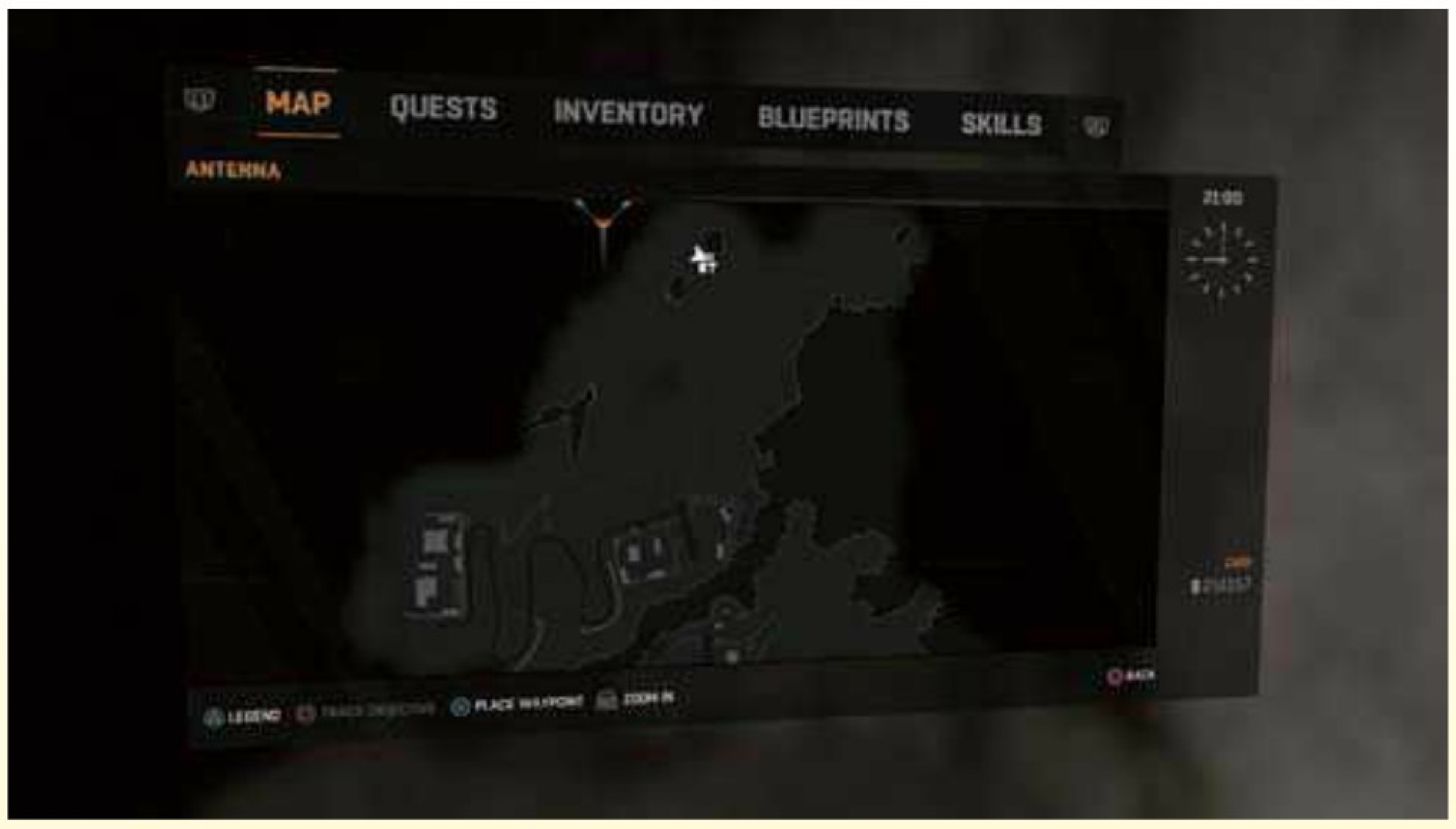
急救包是游戏中随时回复角色生命值的道具，回复点数为 100 点，在游戏初中期急救包用的比较多，手头材料比较稀缺，这个时候需要想办法获得一些免费的。首先，部分空投中有可能会有成组的急救包，而如果觉得早期拿空投有困难，可以多去撬地图中的救护车后备箱，一般撬开都有数量不等的急救包。另外，如果要找急救包的制作素材，可以去地图上的药店拿（这里偶尔还会有一些零散现成的急救包），只要一口气多扫荡一些药店配合已经升级的制作能力（一次制作能获得更多道具），基本上够打几个任务了。

石中剑

《泯灭之光》的游戏细节做得不错，游戏中除了有大量蓝图之外，也有一些效果略恶搞的隐藏武器，比如这把石中剑。这把剑位于 Slum 地图东南部水中的一块岩石上（位置如图所示），岩石上有一具尸体，玩家需要按住按键很久才能把这把剑拔出，之后等待一段时间尸体就会自动燃烧，等其燃烧殆尽我们就能拿到它的蓝图了。这把剑是双手剑，橙色，但似乎不怎么好用，反而用蓝图制作出来的剑是灰色，但效果还不赖。



PVZ 彩蛋



《泯灭之光》中有《植物大战僵尸》的彩蛋，玩家调查山崖上的一朵传送门花之后就能进入一片小区域，这个区域内玩家可以看到植物摆好阵型与头戴路障的丧尸对战，而且这些地上的植物还可以摘取。想要离开的话，调查植物们身后小屋的房门就行了。传送门花的位置在 Antenna 区域如图所示的地方（分支任务 The Launch 和主线阻止轰炸爬高塔的区域），在山崖上有点不少找，想找到此彩蛋的玩家需要耐心寻找可行的攀爬路线。如果还是不太清楚 Antenna 区域的入口，可以移步成就/奖杯攻略部分的“Italian Plumber”处，查看 Antenna 区域的入口图。

TIPS 野外气罐、油桶之类的爆炸物非常多，初中期武器装备不足时，利用它们可以重创丧尸们，特别是那些小 BOSS 级的丧尸。

敌人对抗指南

● Biters：游戏中的普通丧尸只要发现了玩家就会自动靠近，好在其移动速度不算太快，也比较好骗，因此不足为惧。玩家主要要注意的是那种奔跑速度快，在小地图上会以红色标注出来的丧尸，这些丧尸会爬建筑，而且会对玩家穷追不舍，在狭小空间内建议要么全程伪装躲过他们，要么就尽早干掉不要等他们数量多起来。

● Toads：让人又爱又恨的丧尸。恨他是因为他们吐的痰就跟高科技跟踪导弹一样，只要有缝就能飞过来，即使你移动速度再快也会被打中。爱他是因为他们总是站在高处，而且特别不耐打，随便打一下就死了，然后就可以利用他们的尸体在高处安全伪装。

● Goon：Goon 俗称大锤子，是游戏中第一个带给我们 BOSS 感觉的特殊丧尸。这家伙很常见，移动速度慢是其软肋，平时伪装可以骗过他，但偶尔他会发疯乱捶地。干掉他可以用投掷武器慢慢磨，也可以等其出硬直上去砍（角色能力增强后再这么做），或者扔气罐解决。大锤子挂掉后会留下初期还算好用的双手武器。

● Bomber：自爆怪，长相丑陋惊悚，看着就烦，背影像普通丧尸，正面可以看到内脏。他总喜欢躲在拐角，狭长走道，甚至不知什么时候就跟到我们身后，如果游戏中玩家发生不知道为什么突然就眼前一黑挂掉了的情况，那多半就是被 Bomber 暗算了。Bomber 很脆，随便用武器蹭一下他就炸了，也可以在有把握的时候故意接近之，诱其开始自爆再跑开，注意不要玩脱了就行。

● Volatile：夜间出现泛滥成灾的追击者们，本作晚上的野外之所以危险，主要就是拜这群家伙所赐，第一次遇到他们就是捡空投主线的最后。Volatile 皮糙肉厚，攻击力强，移动速度超快，建议用大威力近身武器连续砍杀解决，如果打不过或者局势复杂干脆直接逃跑。Volatile 攻击欲望随强但智商不高，野外的陷阱对他们都有效。

● Bolter：其实我到现在也没看清楚 Bolter 到底是怎么攻击的，因为每次都是上高攻武器直接偷袭他，然后就把他砍死了。Bolter 只在夜间出现，地图上有标识，是重要的敌人，身上的素材很珍贵，全身绿斑（和 Jade 一起从学校离开时有他的外观特写）。Bolter 一般喜欢安静地啃尸体，碍事的反而是经常四处游荡的 Volatile，要想杀 Bolter，就得准备些道具先引开 Volatile 的注意。

● Demolisher：第一次与其遭遇是在 Rais 的竞技场里，当时他算得上 BOSS 也就是因为我们武器和道具短缺。他平时最烦的也就是丢石头。跟他打的推荐方法是先用手雷或气罐之类的炸他一下（注意距离拉开他会冲刺），然后用高攻武器抓硬直砍，不贪多，多来几个回合就行。后期玩家物资充足的话，随便用投掷类武器都能虐他。

● Screamer：尖叫丧尸是小孩子变的丧尸，游戏中登场次数不多（因为很少出现在玩家必经之路上），游戏中一旦听到他们的哭声后就提高警惕，动作放轻，发现之后如果挡路，直接用飞镖之类的武器从远距离轻松干掉。惊动他的结果是必须远离一段距离否则会持续掉血，而且附近的丧尸会一直跑过来。

联机模式介绍

创建游戏

《泯灭之光》可以进行联机合作，要想进行联机合作，首先去设置里调整自己的游戏房间状态。这一项在游戏主菜单和游戏中的暂停菜单中都可以调整。要想把游戏设定为人人可参与的联机合作模式，就需要进入“选项”（Options）的“线上”（Online）设定中，把“游戏类型”（Game Type）一项设定为“公开”（Public），如果想单机不被打扰那么就选择单人“Single Player”。如果玩家成功将游戏类型设置为公开，那么系统会在玩家退出菜单回到游戏后自动创建游戏房间，成功后玩家可以等待玩家加入，邀请玩家，也可以进入暂停菜单，选择“竞赛配对”（Matchmaking）来主动加入别人的房间。如果你的绝大部分任务已经完成或者游戏已接近完美却还没有完成联机相关的成就/奖杯，建议各位加入其他还未将游戏完美的玩家的游戏中。

丧尸入侵

游戏有一个叫做“Be The Zombie”的扮演丧尸模式，这个模式是可以个游戏的主线部分联系起来的。如果玩家想要扮演特殊丧尸 Hunter 来虐杀玩家，请在主菜单选择“Be The Zombie”并进入，完成这个模式的教学之后就可以把当前游戏设置成公开房间了（设置方法和故事模式完全一样），之后再选择“竞赛配对”（Matchmaking）就能入侵其他玩家的游戏。另外，如果玩家想在自己的故事模式中开启这个丧尸入侵模式（即允许其他玩家扮演 Hunter 来猎杀自己和自己的联机同伴，自己同时可以摧毁 Hunter 的巢穴），只需要将“线上”（Online）设定中的“丧尸入侵”（Zombie Invasion）一向设定为“仅夜晚开启”（At Night），或“任何时候”（Anytime）。当然，如果你不想玩这个模式，只需要将此项设定为“关闭”（Never）即可。

主线任务要点攻略

在掌握了前文的“生存技巧”部分后，本作的主线流程部分就不会像看上去那么困难了，接下来我们只需要点出主线章节任务中的一些难点位置或者是需要注意的问题，大家就能完美的驾驭住游戏的主线任务。另外，游戏拥有联机合作模式，玩家需要在设定中开启。

游戏的剧情并不复杂，故事核心和其他主流丧尸类游戏差不多，主要就是不同组织和个人为了获得病毒资料而展开了各种争斗，但《泯灭之光》与其他作品不同的是，本作把主角以及隔离区里的各个主要角色刻画得比较成功，玩家只要跟着流程走就能完全融入游戏剧情，以至于连玩家本人都忘了主角原本来到这里时被赋予的使命，代入感做得很不错。玩家把主线流程认真打下来可以为剧情加分，而且只要不挖掘太过细节的情节，即使是英语苦手也能大致明白整个剧情梗概。

Awakening

剧情：游戏的主角 Crane 是一个被指派打入感染区生存者内部的 GRE 特工，他此行的目的就是为 GRE 取得感染区内与病毒有关的研究资料。不过，很不幸地是 Crane 在感染区的安全屋醒来，发现自己其实已经被感染，如果不能及时服药就有变成丧尸的危险。救了 Crane 命的是贫民窟（Slum）区域的名为“高塔”（The Tower）的生存者组织。

指引

游戏中相当于新手教学的序章，自然而贴心，这个部分没有难点，欢迎来到《泯灭之光》的世界。

First Assignment

剧情：Crane 从 Spike 那里得到了第一项真正意义上的任务——启动野外的陷阱，完成任务后的 Crane 终于见到了高塔组织的领袖 Brecken。

TIPS 玩家可以利用快速传送点在 Slum 地图和 Old Town 地图之间进行快速传送，传送点分别位于 Slum 地图总部一层商店所在房间左侧的墙壁上，以及 Old Town 地图高塔安全屋的床铺所在房间的墙上。

指引

本章需要设置几个陷阱，设置的动作耗时略长且中途不能被打断，在丧尸扎堆的位置用鞭炮把丧尸吸引走，或者自己动身去把丧尸们引开一点再去设置就行。这个任务还可以顺便练习野外攀爬，也可以找几乎跟单个丧尸战斗一下找找感觉。想同步打分支的玩家这章结束后就可以开始接支线了。

Airdrop

剧情：即使是隔离区内的安全区内也有安全隐患，因为毕竟有不少人都是处于感染状态，需要药品的支持才能保证自己不会变成丧尸。Crane 奉命去空投的位置寻找药品，而且药品还真被他找到了，不过 GRE 的联络员却不允许 Crane 将药品带回给生还者们，无奈之下 Crane 只得将隔离区内最为珍贵的药品给毁掉，并对自己隔离区内的同伴们谎称并没有找到任何药品。

指引

夜行的初体验就在这个章节，去找空投的路上没什么特别的，注意发现第二处空投被 Rais 的手下抢先拿到后不要试图去惊动他们，现阶段角色能力太弱、武器太差，会挂的。

毁掉药品后会被大批 Volatile 追着跑，这个部分不用想多，一路尽量走屋顶跑会总部就行了，躲基本是没用的。

Pact With Rais

剧情：没有药品就无法保证人们的安全，为了挽救大家的性命，Brecken 居然想找隔离区内恶名昭著、无恶不作的 Rais 索取药品，而 Crane 显然不会放过这个接近 Rais 的机会，于是自告奋勇地前往。不过当 Crane 为 Rais 完成一系列收租、跑腿、修理等任务后，Rais 并没有兑现当初承诺的药品数量，转而给了极少剂量的药品就把 Crane 赶了出去，但最后 Rais 给了附加条件——如果 Crane 能把高塔组织中一名名为 Jade 的女孩带给 Rais，那么 Crane 就能获得更多。Crane 向 GRE 如实汇报了情况，其中包括 Rais 的卑劣行径也希望 GRE 能在高塔组织附近安排一些药品空投，不过很显然 GRE 方面对于这些“小事”毫不在意，他们只在乎 Crane 是否能完成任务，并拒绝了 Crane 的一切请求。

指引

·从 Rais 总部接到任务出来后，要去启动一个电源，启动电源屋子的前面有大锤子和吐痰的家伙碍事。如果现在这里杀死大锤子必须利用场内的炸药桶（用飞镖飞炸药桶之类的触发爆炸）。这里推荐大家把大锤子引导离门较远的一侧，先去开门触发吐痰的丧尸登场的剧情，之后立刻爬上去将其干掉，再继续。

·爬第一个高塔的时候熟悉一下套路，摔个几次就知道哪些是可以抓的了。注意不要爬着爬着就爬到顶了，注意看任务提示要我们爬到哪就行了，过了还要愁怎么跳下来。

·到达第二处高塔附近后，从安全屋外的岩石直接跳到塔上，之后再继续往上爬。

·到达村庄后需要把这里的丧尸清除干净再关上大门，其实就相当于解放野外安全屋的练习了。这里有几个 Bomber，利用他们爆炸的威力伤害其他丧尸（可以用飞镖引爆他们，也可以故意接近再赶紧跑开）。接下来打移动战，一边打一边跑，快被追上了就爬到高处休息一下，花点时间慢慢周旋就行了。剩下的丧尸没有什么威胁的时候就可以去找机会关大门。

·全部保护费收完，回来路上会被交代要去找一个信封，这个加油站安全屋上方有个见人就一直开枪的疯子，而我们要找的信封就在安全屋正下方的敌人尸体下面（如果位置不是随机的话），否则就一边躲在车后躲子弹，一边用生存本能寻找其他尸体的位置。现阶段我们的能力还不足以干掉楼上一直开枪的疯子，改天拿到枪了就可以回来收拾他。

SIBLINGS

剧情：药品根本不够用，于是 Jade 就想到了从 Rais 手上偷。她发现 Rais 的手下似乎正准备把废弃的学校变成是仓库，于是就拉上 Crane 前去找药品。这是一场没有通报 Brecken 的私自行动，行动的最后两人只找到了一些炸药，于是就把炸药带回了总部。从总部回来的路上，Crane 发现了一种从未见过的新感染者（Bolter），于是把相关资料收集起来交给 Zere 医生进行研究，而 Jade 的弟弟 Rahim 却在此时私自把炸药拿去炸 Volatile 的巢穴，途中遇到了麻烦自身难保。Crane 及时赶到并找到了 Rahim，帮他收拾烂摊子完成了爆破任务，但这 Rahim 小子居然隐瞒了自己被咬的事实，等 Crane 返回时 Rahim 已经变成丧尸，Crane 最后只得将其杀死。回到总部，Crane 向 Brecken 汇报情况，碰巧走进房间的 Jade 听到了自己弟弟的死讯，伤心的夺门而出。

指引

·开始这个任务之后准备一些好用的武器。飞镖和足够的急救包，然后把背包空余的位置清出来因为学校里有硬仗要打。

·学校内的对手大多是 Rais 手下的士兵，首先利用地形避免自己被围攻，然后用投技让敌人出硬直，再一顿猛砍。另外要时刻留意敌人手上的武器威力，有不错的别忘了拿来用。

·找到钥匙后准备下楼，先把堵门的柜子推开，然后用武器把卡主门把手的木头砍断。随后路上要面对的主要是丧尸，那些喜欢大叫追我们的优先解决，不要给自己预留麻烦，然后注意路上可能出现的 Bomber（特别是底层），一旦遭遇赶快找拐角躲开。

·和 Jade 汇合后还要跟最后三个敌人打，使用同样方法解决。

·去从 Bolter 身上拿样本的任务有些小挑战（晚上 Bolter 才会出现，去地图标出的地方找），建议准备一些鞭炮来吸引其他强力丧尸的注意力，然后武器一定要带强力的，因为我们必须速战速决，杀死

Bolter 之后别忘了搜身，东西到手之后赶紧逃走。

·难点出现在安放炸弹的阶段。首先我们得赶时间，由于下水道有水可以直接用跳的。进入大楼区域有两处炸弹要安，因为时间限制的关系这里几乎没时间战斗，可以喝加速药水后配上一些鞭炮，急救包也得准备够。这里最麻烦的就是还得熟悉地形，个人建议第一次什么也不要用就干跑步，来了解一下建筑的构造，第二遍再来真的。安炸弹动作不会被中断，因此贴近目标柱子就赶紧狂按动作键。炸弹安完之后要原路返回建筑物外，差不多跑到下水道口的时候就安全了。如果这里失败多次也不要气馁，反正生存经验值都扣得差不多了，以后获取得方式还有很多。

The Pit

剧情：Crane还没来得及向Jade解释，Zere医生的实验室内就传来了爆炸声，原来Rais的手下袭击了Zere的实验室并将其抓回了Rais总部。Crane只得先前往Rais总部营救Zere医生，但很不幸地落入了圈套。Crane最后被扔在Rais的竞技场内和丧尸战斗，Rais本人则在高处欣赏，此时的Rais已经知道了Crane的真实身分，他还告诉Crane，GRE的真实目的是想武装病毒，把病毒当成武器来使用。Crane虽在竞技场活了下来，但Rais并没打算给Crane留活路，于是Crane先发制人，砍下了Rais的一只手臂，并成功逃脱。Zere医生虽然难逃一死，但他告诉Crane自己已经将全部的研究成果都交给了Jade。

指引

·Zere医生实验室的战斗要注意有一个敌人是拿枪的，不过还好他基本上不会移动，先用障碍做掩护引诱其他没枪的敌人过来慢慢打，最后再冲过去解决拿枪的，终于可以骗到一把枪了。之后回去整理一下装备，再去Rais那里，枪带上。

·来到Rais总部发现大门紧闭，从总部右侧区域踩着红卡车一直往上爬，来到楼顶。楼顶有几个敌人，可以解决掉免得还要提心吊胆的入口。楼下的敌人是不会冲上来的。进入建筑物内的战斗也是常规的，都是没有持枪的敌人。

·来到地下室就要小心了，这里的敌人全部是持枪的，因此我们也可以大方的用枪了。每杀死一个敌人都别忘了去尸体上走走，拿子弹。这里持枪敌人数量多，慢慢打不着急就没什么问题，别忘了射击地上的罐子引起爆炸，能帮不少忙，但要注意敌人也会打罐子，因此不要站在易爆物品旁边。不确定是否有敌人时出掩体晃一晃，有人开枪立马回来，点死他再走。

·竞技场区域，普通丧尸可以用把他们踢到尖刺上或扔到尖刺上的方法来快速干掉之，场地内也有一些武器补给可以找到（例如大锤子的武器，一次攻击可打倒一批丧尸），伪装技能也可以活用。拿起砍刀之前把场地内能收集武器等全部收集起来。

·BOSS登场后看上去气势很厉害，但实际上只要我们躲到集装箱上他就拿我们没办法（他扔石块要往后退，他丢的石块会被集装箱挡住）。建议先拿起场景里的气罐往他身上扔，炸两次之后他就会元气大伤。之后回到集装箱，趁其丢石头的硬直下去猛砍（或者用大锤子的武器抡，命中一下伤害都很可观），然后再逃回集装箱上。有其他丧尸干扰时优先解决他们，再继续用同样方法干掉BOSS。

·脱出的部分一直跑就行了，别耽误，路上尽量钻进管道什么的来跑，Rais给的急救包就在最后撑不住的时候再用，然后跑的时候远离汽油桶。

The Saviors

剧情：所有资料在Jade的手上，而Jade此时已经离开了贫民窟地区前往Sector0，Crane立刻前往寻找能够帮助人们到达Sector0的组织“The Saviors”，不过这群蠢货拿了Rais的好处，害得Crane差点死在前往Sector0的路上。不过好在主角总是有光环的，Crane最终安全到达Sector0（老城区Old Town）。

指引

·下水道的部分首先要注意开阀门那里，我们虽然可以伪装但是似乎会被认出来，因此个人认为对这里进行清场是很合适的。

·遭遇埋伏后，先潜在水底通过，不会受伤，上去之后就是枪战了，敌人的数量还是挺多的，建议准备一些手雷赏给他们。

·回到地面后还有三个敌人等在那儿。

Find The Embers

剧情：Crane成功联络并见到了老城区一个生存者组织“余烬”（Embers）的领导者Troy，她答应帮助Crane寻找Jade。

指引

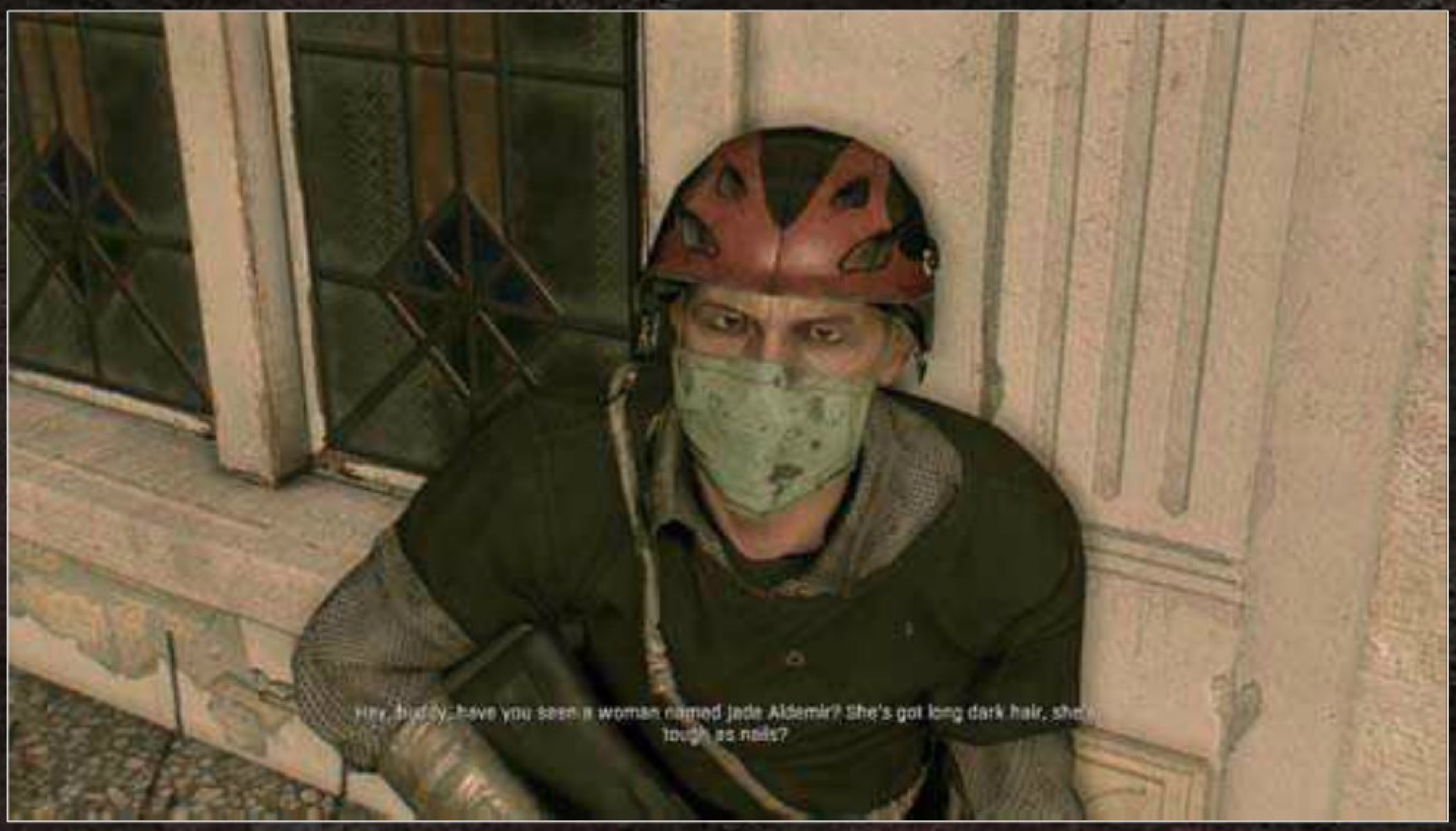
到达Old Town与Troy汇合就行了。

Higher Education

剧情：Crane把是GRE特工的事情通过无线电告诉了Jade，妹子听闻后气炸了，没等Crane说完就直接挂掉了电话。此时还发生了更不得了的事情，GRE的恶行已经完全曝光并在电视新闻中播出，同时政府部门声称已经疏散了隔离区内的全部生存者，因此接下来将会对隔离区展开轰炸。

指引

就是去找Jade，不过没找到。



Public Face

剧情：现在首要的事情是想办法让外界知道隔离区内还有人活着，于是Crane与Embers的成员一道去引爆一栋大楼，企图通过制造这种大型的爆炸让外界对于“隔离区内没有生存者”这种说法产生质疑。最后，大楼虽然爆炸，但政府部门迅速采取措施将其摧毁。

指引

·去之前整理装备，准备足够的武器和急救包。进入地下道的入口附近有很多丧尸，不过这里可以直接跳进水里，因此不杀死他们也是可以的。

·进入建筑后挡路的丧尸尽早清除，特别是安装炸弹的房间附近。安装炸弹的地点是在标注房间的厨房灶台处。第一层楼的两个房间相对简单。而一来到第二层楼就会遭遇一些Bomber的埋伏，也是将他们越快清除越好。

·遭遇尖叫的小孩后，先不要进屋，把门口的丧尸搞定一些（或者立刻换飞镖飞死尖叫丧尸，然后迅速进去装炸弹），不过个人还是推荐清场，以免后面丧尸太多容易出状况。所有炸弹设置完毕，下两层楼然后拉开电梯门，滑下去，再继续坐电梯。

·出电梯后当心大锤子和Bomber，大锤子可以不理会，而Bomber则需要提前装备上飞镖或枪械，提前引爆。

The Museum

剧情：虽然利用炸毁大楼向外界发信号的计划宣告失败，但 Jade 看到了 Crane 的所作所为，她决定给 Crane 一个解释的机会，于是就约见了 Crane，不过等 Crane 赶到约定的地点，妹子已经被 Rais 抓走。Crane 赶到博物馆去救妹子，不过为时已晚，妹子已经被丧尸咬伤很长一段时间，而这时 Crane 也因为长期没服药而病情发作。Rais 扔给了两人一支药品，要二人自行选择，病情相对更加严重的 Crane 此时已无法控制自己，并对 Jade 发动攻击，Jade 则趁此机会把药剂注射进了 Crane 的身体里，自己变成了丧尸，心痛不已的 Crane 最后只能亲手将 Jade 杀死。

指引

·知道博物馆（Museum）的所在位置后，先一觉睡到天亮，然后拿上自己的好武器，当然，还有急救包，准备恶战。

·潜水的部分虽多但没有难度，因为没有任何一个尸体会偷袭我们，只要注意有机会就换气，别被窒息而死就行了。

·再次见到阳光之后枪战就要开始了，提前拿上枪抢占先机。大厅剧情后回有数名敌人从一层攻过来，注意他们跑动的声音，一般这样就是要包抄，提前准备换位置。一层敌人打完之后二层的敌人也会出现，他们会扔雷，但是这里只能慢慢把他们打死才能爬上去。后面会一直出现零散的敌人，不要同时暴露在两个敌人视线范围内就问题不大。

·满是丧尸的大厅走上面，跳到大厅正中央时会对面会出现持枪敌人偷袭，可以先跳到一边躲避，再跳到中央将其解决，也可直接将他们击杀。解决掉最后的丧尸们就能见到妹子了，送两个燃烧瓶就行。

·幻觉中追妹子的阶段难点就是爬柱子那里，每根都要爬到最高处，对准下一根柱子再跳，而且跳的过程中不要松开跳跃键。

·BOSS 战一开始马上用生存本能在场景周围找武器，找到后立刻换上，尽量划 BOSS 的脸一下就赶紧后退，如果划到他出大硬直就多砍几下。杂鱼登场后一定要先干掉，否则他们会一起丢飞刀。

Broadcast

剧情：Crane 活了下来，所以就得继续拯救隔离区。为了突破信号干扰，Crane 费劲千辛万苦登上了隔离区的信号塔，并在执行任务的战机投下炸弹的最后一刻发出了呼救声，致使轰炸临时终止。而 Crane 的前雇主 GRE 也再度联系上了他，希望其能够将 Zere 的研究成果找到并交给他们，这样 GRE 就能说服世界自己的行动只是为了要寻找解药，而不是为了从中获利，但 Crane 拒绝了他们的合作请求。

指引

·地下道的部分其实并不棘手，这里只要利用伪装技能可以避免战斗快速通过。

·找门卡的第一个区域门前有一堆丧尸，还有一个大锤子，可以悄悄先进入蓝色集装箱一层搜索（入口在背面），然后再上二楼找（可以用伪装），没有东西的话就离开。

·第二个区域内有两个扔石头的家伙，不过不必在意他们，我们只需要把吐痰的那个弄死，然后逐个进入集装箱找门卡就行了。每个集装箱的入口都在集装箱顶，进入之后全封闭，外面的敌人伤不到我们，拿到就走。

·来到信号塔区域，在下层跑几下让 Bomber 爆炸，然后迅速跑上两个吐痰丧尸所在的小屋上方，把他们秒杀然后伪装，我们脚下的物资就是电力室，赶紧刷卡进去启动开关。出来后再换用另一个吐痰丧尸的尸体继续伪装，去启动信号塔下的开关。之后赶紧推到集装箱上等着，因为电梯下落引发爆炸后有大批丧尸会冲上来，将他们干掉后迅速伪装。然后从电梯掉下来的位置往上爬。一直爬到接近塔顶的位置（途中如果不知道往哪儿爬，可以找一些放着绳子的位置，那就是可以攀爬的提示）。

The Clinic

剧情：现在隔离区内的全部希望都寄托在了另一名医生 Camden 身上，不过他需要 Zere 医生的全部研究资料才行，而这些资料还有一半仍然在 Crane 的老仇人 Rais 手上。

指引

·来到 Camden 医生所在建筑，从一楼的半开闸门快速进入，之后迅速解决两名士兵。（速度够快的话楼上两个带枪的来不及开枪）

·大楼内的部分没有什么特别的，就是比较普通的丧尸战，大家找不到路的时候记得找通风管道就行了，想回避战斗就多用伪装。

Extraction

剧情：Rais 用手上 Zere 医生的研究成果和 GRE 做交易，希望 GRE 能够派直升机来接自己，不过 Crane 显然不会就这么让 Rais 得逞，两人就在屋顶决一死战。最终，Rais 喉部中刀并坠楼，而 Crane 则拿到了 Zere 医生的样本，他再次拒绝了 GRE 的引诱，决定把资料全部交给 Camden 医生，隔离区的人们终将赢来胜利的曙光。

指引

虽说是最后的章节，不过几乎没有什么太难的战斗，不需要准备枪支弹药，带上顺手的武器，准备好足够的急救包就行。

·进入逃跑阶段后，不要犹豫全速跑，不要理会挡路的丧尸，因为停下来基本就是死，逃跑途中血不够了赶紧用急救包回复。地下道部分的逃跑可以从敌人上方的通道通过，然后要注意远距离跳跃的部分看清楚再跳，因为非常容易摔死。（有需要的玩家可以调加速药水让自己动作快点，不过其实不喝也完全没问题）

·逃跑成功后就是一路爬向屋顶找 Rais 了，这个部分没有强制战斗，关键就是爬和跳，丧尸们都可以回避。快到屋顶的时候攀爬难度会变高，如果摔死多次不要气馁，多挂自己手感就出来了……

·在屋顶与 Rais 的战斗是 QTE，而且存盘点就在开战前，就算按错也不用害怕。最终战的气势还不错，完成后就可以尽情享受开放世界的自由冒险了。

分支任务全攻略

本作的分支任务共有51个，不过本人在完成50个之后就弹出了全分支任务解锁的奖杯，当时还没有完成的支线为双胞胎兄弟的最后一个任务（The Launch），因为这个分支任务的触发条件跟其他任务稍微有点不一样。之前提到《泯灭之光》的任务追踪做得很好，分支或挑战的触发也相对简单（会以感叹号的标识出现在大地图上，前往调查即可），但有几个任务一反常态的没有按常理出牌，因此反而会让已经习惯游戏系统的玩家摸不着头脑，下面的分支任务全攻略就给大家解答全部的疑惑，下文我们列出分支任务的排序不是按照时间顺序来的，而是按照游戏菜单中完成分支任务列表的排序顺序来排列的，方便各位查缺补漏，而任务难度的界定是分支与分支之间相比较而言，如果玩家的角色能力和武器越强，完成这些支线也就越容易。顺便一提，本作的大部分分支任务都是以下套路“与NPC对话”→“去某地找某东西或探索区域”（可能要跑多个地方或几个来回）→“交给NPC”→“拿到奖励”，战斗基本都是出现在第二个阶段。另外，由于大部分收集以及少量安全屋都需要完成相应支线才会出现，因此强烈建议大家尽早完成支线。

Mother's Day	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	3500生存经验

任务要点：典型的“找物品交给NPC”类型的分支，把东西给NPC之后他会关上大门，此时需要爬到屋顶，打开屋顶的地道门才能进入建筑内，游戏中有不少建筑都要采取类似的方法进入，特别是在支线任务或解放安全屋的过程中，需要掌握。

Goodnight Mr.Bahir	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	3500生存经验

任务要点：此任务要与土匪们战斗，要利用战斗地形逐个击破，他们身上都没有枪，保险起见的话准备几个急救包最好，带上好用的武器。

Lost in Space	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Gunslinger
任务难度	简单
经验奖励	5000生存经验

任务要点：在Slumn地图完成任务“Gunslinger”后，再来到Old Town地图就会接到无线电呼叫，之后前往相应区域即可。

Gunslinger	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	3500生存经验

任务要点：与交付此任务的NPC对话之后他会要玩家给他一把手枪，这把枪给出去之后是要不回来的，建议各位提前预留一把性能不怎么样的用来交给他。NPC要玩家前往的目标建筑是一个仓库，里面有大量物品素材可以搜刮，不过没有什么强力的武器。

Incense Herbs	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	3500生存经验

任务要点：任务要求找到足够数量的“Lavender Herbs”，接受此任务后地图上会标注出该药草的出现地点，前往摘取即可。后文所有药草植物收集的任务都是这种模式，大家接到任务就马上查看地图上新出现的药草图案，对照名称一致后前往收集就行，在找药草的途中多用生存本能。

Bring Me the Brain of the Usain Bolter	
任务地点	Slum地图
前提分支	Kidney Punch
任务难度	困难
经验奖励	1500生存经验

任务要点：前提是要喝下“Kidney Punch”任务中获得的药水“Dahila's Kidney Potion”，药效结束后回到目标NPC处，之后要前往地图标注的位置杀死一只“Bolter”来获得必要材料。其实“Bolter”在玩家能力到位后一点也不难杀，玩家只需要挑一两把初始攻击力四百多、五百多的武器，把电、火等效果加上去（用蓝图打造），每砍几下这家伙就挂了，接下来对其搜身即可。不过倘若角色能力不足的话，想要在野外的夜晚强行杀死Bolter似乎有点冒险，因此建议这个任务可以先接，但放到后面再完成。

Kidney Punch	
任务地点	Slum地图
前提分支	Hunting Goon
任务难度	普通
经验奖励	1500生存经验

任务要点：前提是要喝下“Hunting Goon”任务中获得的药水“Dahila's Liver Potion”，药效结束后回到目标NPC处，前往地图标注的位置杀死一只“Bomber”。需要注意的是这个Bomber出现的位置是在桥下围墙内的一小片区域，而不是桥上，杀完搜身。

Hunting Goon	
任务地点	Slum地图
前提分支	Witch Queen
任务难度	普通
经验奖励	1500生存经验

任务要点：前提是要喝下“Witch Queen”任务中获得的药水“Dahila's Shroom Potion”，药效结束后回到目标NPC处，前往地图标注的位置杀死一只“Goon”，杀完搜身。

Witch Queen	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	1500生存经验

任务要点：此任务触发后需要等到夜晚才能继续进行，可以在里目标山洞最近的完全屋休息到晚上，之后以潜水的方式进入山洞，拿到全部的蘑菇即可离开。山洞里没有什么强力的敌人，连夜视药水都没必要喝。

Chasing Past	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：分支中流程算长的，不过过程不难，主要是探索区域，区域最后要宰杀一个神经病。另外，本任务的奖励领取被算在了分支任务的要求中，这个任务的奖励就在Old Town的博物馆（Museum）区域，需要采用与主线Rendezvous时相同的进入方法，从水下进入，然后才能找到奖励所在的房间。

The Shadow of the King	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Do You Believe?
任务难度	普通
经验奖励	7500生存经验

任务要点：这个任务中也是探索区域，玩家在上楼之前先找到前台钥匙，把前台内所有的门卡全部拿到（地上还有一些），然后再上楼慢慢一间间的探索。最终房间其实是Rais的房间，还可以拿到他的手枪，橙色的。

Do You Believe?	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：采集药草同样要在晚上进行，这里建议各位准备一些夜视药水和急救包，因为采集药草的区域有很多会吐痰的家伙，而且大晚上的它们又站在高处很难一个个处理，所以干脆赶紧拿完药草就走人，动作灵活跑快点，血量低了及时用急救包。

Troll	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Dungeon
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：去广场上杀两个小BOSS，先出现的是我们熟悉的大铁锤，将其干掉之后Demolisher会登场，由于这里的地势开阔，因此战斗的难度并不大，提前准备好就行。

Dungeon	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Blocks for the Boy
任务难度	简单
经验奖励	15000生存经验

任务要点：杀掉一个身分特殊的普通丧尸即可。

Blocks for the Boy	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Health Potion
任务难度	简单
经验奖励	5000生存经验

任务要点：非常简单的任务，把地上的东西捡起来就行。

Health Potion	
任务地点	Old Town地图
前提分支	Rupert the Gunsmith
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：去几个地点找药，周围的丧尸数量不少，建议至少解决一些再进入建筑内避免被围攻，有碍事的警报一进屋就赶紧找到开关关掉。

Rupert the Gunsmith	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	5000生存经验

任务要点：去调查地点就行了，很简单。

Fan Zone	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：去这个任务目标地点之前最好带上步枪，全面探索区域，最后又有神经病登场。这个敌人持枪，感觉上似乎比普通敌人稍微耐打一点，远距离将其点死就行。

Radio Station	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：基本上是与下一个任务一起接到，两个任务都是枪战，且两个区域的敌人都比较多，慢慢打步步为营，因为敌人是分批分阶段登场的，有时候就跟刷出来的一样，冲太快容易挂。这两个任务可以搜刮到很多步枪。

Office Outpost	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：请参考上一个任务。

Legless Spider	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	15000生存经验

任务要点：整个任务过程主要得跑三个位置，第一个位置是找物品战丧尸，第二个地方是从持枪的敌人手中救出NPC，第三个地点也是找物品战丧尸，第三个地点的任务道具不好找，因为它们多半是嵌在旁边山坡的岩石上的（水里也有一个），每启动区域中央的发电机一次就能在小地图上获得短时间的位置提示，但每次启动都会发出巨大噪音，导致身边刷出大量攻击欲很强的丧尸，因此每次行动最好有效率一点，或者干脆用生存本能硬找（可以先去找水里的那个，然后就知道道具大概长什么样子了）。

The Bunker	
任务地点	Old Town地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	10000生存经验

任务要点：相对来讲比较长的分支，其中要探索多个区域，全程几乎都是在跟丧尸作战，途中还要从一只Demolisher身上拿钥匙（将其杀掉）。需要注意的一点是，Bunker区域大厅里Bomber很多，而且即使不往大厅区域走它们也有可能悄悄跟进来并在你身后一起爆炸，小心不要被暗算。

Bandages and Meds	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

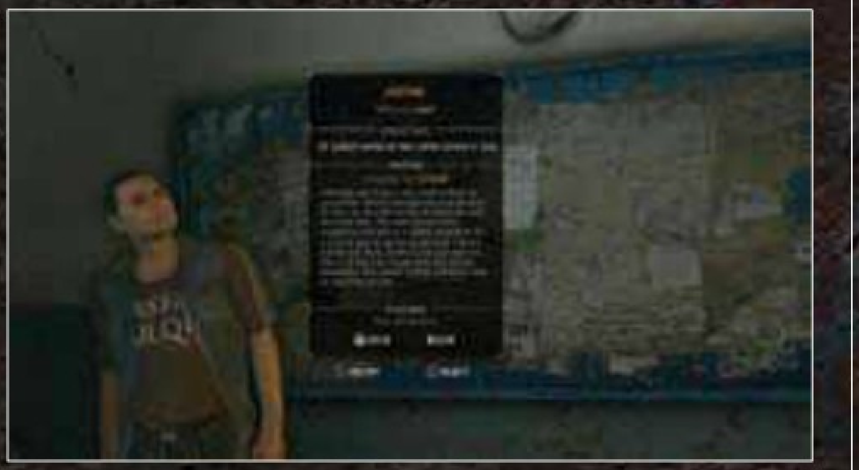
任务要点：可能会给玩家制造一点小麻烦的收集任务之一，因为任务要求的两种物品不是非常规物品，但在地图上却没有获取地点的提示。想要获得要求的两种道具，首先请把此任务在任务列表里设定成追踪状态，并保持追踪状态（虽然没有地点提示），之后去大地图上的药店，在药店的储藏箱和医药箱里面翻就能找到这两种道具了（平时储藏箱和医药箱不会出现这两种任务道具），要想凑齐足够数量需要多跑几家药店。

Lighter Gas	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：可能会给玩家制造一点小麻烦的收集任务之一，理由和上一个任务一样。想要获得要求道具，也是先把此任务设定成追踪状态，之后去地图上一些比较常规的民房里面开柜子箱子之类的就能找到，例如房间的衣柜，而药店和冰箱里一般不会出现此道具。这两个收集任务本身不难，但系统一反常态的没有对非常规物品的获得方式给出提示，这让习惯了追踪其他任务同时顺便收集其他任务物品的玩家们很难找到相关道具。

Coffee	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：咖啡是游戏中非常常规的道具了，正常搜刮能获得一大堆，就算不慎把之前收集的卖掉换钱了也可以自然累积，在一些商店的冰箱里什么的很好找到。



Electronic Parts	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：也是身上基本不会缺少的常见素材。

Crayons for the Kids	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：同样是收集非常规道具，这个任务就有明显的拾取位置提示，按提示去拿回来交给相应NPC就行。

Cease and Desist	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	困难
经验奖励	10000生存经验

任务要点：此任务在Slum的分支里面算比较麻烦的了，流程也比较长。触发之后要去Slabs区域搜索，在这个区域能找到三具被丧尸围绕的尸体（就在平地上不用上屋顶），其中一具尸体下压着对讲机，找到对讲机之后建筑物的入口就会出现，进入之后要去Rais的士兵战斗，不过他们手上都没有枪，如果此时玩家武器和能力不足就要打半天。不过，此任务最大的麻烦是随后的寻找三罐喷漆，因为太不显眼也太不好找了。第一罐在提示建筑物顶部一个白色的塑料框内（旁边倒着两个塑料桶），第二罐在建筑物东北角（右下角）爬上建筑物的脚手架上（从大地图上看），高度稍微低一点的位置。第三罐在建筑物西边靠南（左边靠下）的脚手架上（从大地图上看），这个脚手架高度略高，接近屋顶。拿到喷漆后回去喷的时候还要遇到点麻烦，在相应提示地点面朝下来回移动，发现“USE”按键提示之后赶紧按就能成功使用喷漆。任务完全结束后屋顶的空投全部拿走，不要有遗漏，这可是辛苦了半天的回报。

Total Security	
任务地点	Slum地图
前提分支	The Big Bang Thesis
任务难度	普通
经验奖励	7500生存经验

任务要点：关闭三处发电机的过程要和不少丧尸纠缠，怕麻烦可以利用伪装技能。

The Big Bang Thesis	
任务地点	Slum地图
前提分支	Steal From a Thief
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：拿到全部所需物品并交给NPC后，需要离开安全屋一段距离，然后NPC会呼叫玩家炸弹做好了回来取，拿到炸弹之后需要在夜间前往相应区域，可以去距离那里最近的安全屋准备。虽说任务对这个部分进行了一定的简化——目标区域并没有敌人，但周围还是有少量，建议各位调一点夜视药水备用，目标完成之后赶紧回安全屋就行了（注意第一次炸弹引爆会失败，那时在通道口等一下不要走太远）。

Steal From a Thief	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：此任务目标区域的敌人基本都有枪，因此要带枪去应战，把敌人都干掉后在一间屋子的桌上搜到钥匙，然后用钥匙打开上锁的仓库门，拿到里面箱子里的炸药。

Gassed Up	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：这个任务步骤也略多，主要是要进行各种开关阀门的操作，也要和大锤子作斗争，但只要我们掌握了伪装技能，这个部分就能简单不少。

Binoculars	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：这个任务就是要找到望远镜（Binoculars），没有拾取道具的地点提示。同样我们先是得把这个任务设定成当前追踪的任务，然后去一些较高建筑物的屋顶找放置着的双筒望远镜。这里个人是去了一个野外的安全屋，那种在屋顶上的，然后就找到了。

Dulse	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：寻找药草的任务，水里的藻类。

Hardware	
任务地点	Slum地图
前提分支	Assault and Batteries
任务难度	困难
经验奖励	1000生存经验

任务要点：这个任务算困难主要是因为到达目标地点的过程很纠结，要爬上大地图东北部大桥的断桥顶端然后再用滑索滑到对面，建议把这个任务和同样有爬桥要求的Searchlights一起做，爬塔途中可以顺便把Searchlights任务中要求的灯泡给拿了（相关内容请查看后文Searchlights任务部分），然后再继续往上爬并滑到对面断桥部分，在这个区域内靠里侧的一部分能找到任务需要的关键道具（这个区域有相当多的急救包可以拿，还有一个收集品，好不容易过来一趟一定不要错过）。

Assault and Batteries	
任务地点	Slum地图
前提分支	On The Hooks
任务难度	普通
经验奖励	1000生存经验

任务要点：任务要求就是在大巴车上去偷电池，这里一定要利用伪装技能，不然清场需要花费的代价太大。电池位于大巴车内驾驶位右侧，有些大巴车的门需要撬锁撬开，请算好伪装有效的时间，不然很有可能被大锤子砸死。

On The Hooks	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	1000生存经验

任务要点：此任务是话特别多嘴特别损的双胞胎兄弟交给我们的第一个任务，与两兄弟见面之后去目标地点，从屋顶进入仓库，掉到下层后会发现这里有不少丧尸以及一个大锤子，而我们要找的关键道具在一堆可以用脚踢碎的木箱子之中，赶紧冲过去一阵猛踢，然后拿起道具走人。

Firebug	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：还是去一个仓库拿东西，这里在仓库上层要和持枪士兵周旋，下层要面对大量丧尸，利用伪装可避免一些战斗。

O Brother Where Art Thou?	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：这任务中的两兄弟比双胞胎要正常多了，战斗也是先跟丧尸交战，然后再和Rais的手下进行两场遭遇战，带上好的武器准备足够急救包就行，然后注意别在狭窄空间被敌人围殴。这个任务完成后目标NPC会给玩家自己仓库的钥匙，仓库里的武器装备在分支给的武器里算很不错的了，至少很实用，尽早取得。

Where's my Mother?	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：把红房子里的敌人全部解决并把入口堵上，再找小男孩，他躲在衣柜里。到达变态的住所之后，他回拉响警报，此时站在屋顶上层等丧尸们爬上来，露头就踩，这样就能快速搞定丧尸，需要一直杀到警报停止，然后换上攻击力高的近身武器。下楼在门口站一会儿变态就会开门冲出来，快速干掉他，并在其身上搜到钥匙，之后再多砍他的尸体几下（去过地下室之后你就知道这么做是正确的—_—）。推开挡路的柜子，去地下密室解救目标。

A Survivor's Guide to Zombieland	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：帮NPC拿到他要的道具，桥上的那一处道具在一辆黑色轿车的后备箱里，这辆车是悬挂在桥边的，看上去就要掉下去了，比较明显，不要在车堆里找。车掉下去之后要潜到水里去把东西拿到。

Midnight Bride	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：采药草的任务，此药草在夜间出现。

Poisonous Herbs	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	2500生存经验

任务要点：前往地图上相应位置拿到药草即可。

Gas Mask Man	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	5000生存经验

任务要点：潜水捞道具的时候，道具的位置在湖中央一处被翻掉的船盖住的岩石缝里面，潜在湖底一遍游一遍发动生存本能就能找到，不过游进这个缝的时候注意一下自己的氧气量，不够的话先上去呼吸一下，不然淹死在这里实在太蠢了。

A Baby is Born	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	5000生存经验

任务要点：这个任务真的很坑，就是一直给目标酒精，不过到最后还是被NPC拒之门外，自己撬门进去看吧！完成这个任务令我感到本作不能在安全屋做出任何攻击动作的设定实在是太不爽了。

Tunnel Vision	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：我们要找的东西在隧道白色轿车的后备箱里，保险起见白色轿车都找找，不过如果位置不随机的话应该是在大锤子看守的那辆白车的后备箱里，不想战斗把他引开就行，反正不用撬锁。最后战暴徒，他们的数量有点多，拿上好用的武器，急救包准备好。

Spare Glasses	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	简单
经验奖励	3500生存经验

任务要点：帮目标找书找眼镜，比较简单的任务。

The Prodigal Son	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	5000生存经验

任务要点：拯救父子二人，儿子被丧尸围攻，不过丧尸中最厉害的也就大锤子。向其父亲汇报完毕后Rais的手下会杀来，不过好在他们都没枪，而且这里可以和老头一起战斗。

Searchlights	
任务地点	Slum地图
前提分支	Voltage
任务难度	困难
经验奖励	5000生存经验

任务要点：建议与Hardware支线一起完成。这个任务要求我们晚上来到地图东北部的大桥上，爬到大桥的上方取灯泡，桥上Volatile多，那些灯泡还会漏电，高处还有Bomber暗算，一不小心就容易摔死，综合来看这个任务算是最麻烦的了，开始任务多准备一些急救包。首先爬桥需要跑到桥中央，从靠右边一侧爬上去，用车垫脚然后慢慢往上爬，两层的所有灯泡都要取，几乎有一大半的灯泡都在漏电，而由于主视角的关系摘灯泡又有特写，我们动作一大就会摔死，而慢慢移动又会被电不少血，因此这里需要准备大量急救包，血不多了就回复，不然因摔死或电死再爬一次什么的真的是够了。另外，我打到这里的时候在爬塔时出现了BUG，往上爬的时候莫名就钻进了建模里，折腾了半天最后居然掉进了异次元，又折腾半天居然就掉进水里了，等我花了半天时间回到桥上天都亮了，但此时由于任务在之前的

夜晚已经被触发，因此居然可以顺利的继续，所以这里建议大家如果想让这个任务变得简单点，可以晚上来触发然后回安全屋睡大觉，白天再继续，看看能不能顺利进行（或者晚上触发后在安全屋附近玩耍一下，等天快亮了再上桥）。如果想和Hardware任务一起完成（桥顶上安全屋里还有个收集），拿到灯泡之后别忙着下桥，继续爬到塔顶滑到断桥的对面去，一定要注意不要滑反了方向。另外，这里特别提示各位爬塔的时候没事别乱用钩索（除非你是钩索小王子或者钩索小公主），用来飞跃差不多高度的平台还勉强可以，不然很容易摔死，因为角度不太好。

Voltage	
任务地点	Slum地图
前提分支	无
任务难度	普通
经验奖励	4500生存经验

去目标地点拉个开关就行了，其中第三个地点要到晚上才能拉开关。如果对夜间行动感到恐惧，可以在目标地点附近活动到傍晚时分再前往，在屋子里等到夜幕降临。

挑战攻略

隔离区挑战

隔离区挑战从解放方法上分有两种，第一种是找到规定数量的物资，第二种是杀光隔离区所有的丧尸。本作中隔离区挑战全完成有相应的成就/奖杯。隔离区一共有8个：Slum地图5个，Old Town地图3个。玩家经过隔离区附近，隔离区就会自动显示出来，之后可在任意时候设置任务追踪并前往。Old Town的3个隔离区架势比较大，而Slum地图中也有3个相对明显，另有2个大概不太好找，它们的具体位置在后文会明确指出。前往隔离区之前把急救包带够，打造出一把好用的杀人武器即可。建议后期玩家能力很强之后再来扫荡全部隔离区，那简直就是一场场愉快的屠杀之旅。

Bright Mountain Tunnel	
隔离区位置	Slum地图
解放要求	找到全部灾难救援包。

拉开废弃列车的车厢门找救援包，找到全部即可从入口离开该区域。这个隔离区的敌人配置比较基本，如果手头装备不好可以全程靠伪装来打过去，不过由于车厢内比较狭窄，而且有几个丧尸密集的地方，因此要特别注意伪装结束的时机，角色能力不行的话被围甚至可以瞬间被放倒。

Stuffed Turtle	
隔离区位置	Slum地图
解放要求	找到全部灾难救援包。

这个隔离区非常好找，入口大门上还有个收集。隔离区内的大厅里全是水，还漏电，先把电源开关关掉就能好好找救援包了。这个区域不大，后期过来扫荡没有任何难度，把丧尸杀光再找东西。

Sunny Apartments	
隔离区位置	Slum地图
解放要求	杀死全部敌人。

建筑物内有烟雾，所以主角会一直咳嗽，因此我们最好速战速决。丧尸的位置在小地图上有显示，逐层搜索并干掉他们就行了，一个不留。

Chemical Storage	
隔离区位置	Slum地图
解放要求	找到全部灾难救援包。

相对稍微难找一点的两个隔离区之一。从隔离区的名字可以看出这个区域是废弃的化学制品存放仓库，因此地上很多乱七八糟的东西，踩了会掉血，有钩索再来能节约很多时间和精力。这里吐痰怪略多，带点飞镖或者飞刀，迅速解决他们。

Underground Parking	
隔离区位置	Slum地图
解放要求	找到全部灾难救援包。

相对稍微难找一点的两个隔离区之一。这个区域黑漆漆的，Volatile特别多，不过场景算开阔，因此只要拿上好武器可以一个个把他们砍杀，之后再安心搜刮。此处惟一要注意的也就是别让自己腹背受敌，尽量把面前的局势简单化，敌人扎堆出现的时候往后退一些，让跑得快的先冲上来。有些救援包在车的后备箱里。

New Antalya Apartments【图Q6】	
隔离区位置	Old Town地图
解放要求	找到全部灾难救援包。

这个区域的探索被随着钢琴声，时不时还有小孩子（尖叫丧尸）的哭声，气氛还不错。探索的时候每个房间的大柜子里都别忘了看看，在确认小地图上显示的黄色提示区域消失后再前往下一个房间寻找，这样能避免重复工作。

PARKING LOT	
隔离区位置	Old Town地图
解放要求	杀死全部敌人。

和隔离区Underground Parking差不多，但这里的丧尸其实还没有那边的强，数量倒是不少。使用任意方法将他们杀光即可。

Striped Dragon Hotel	
隔离区位置	Old Town地图
解放要求	找到全部灾难救援包。

这个隔离区的敌人数量很多，不过玩家装备好了他们真的就只是行尸走肉，一直猛砍就行了。先上到顶层再逐层往下扫荡，注意房间内可能出现的Bomber。最后一个救援包在下层坏掉的电梯里。

其他挑战

其他挑战就剩下两类了——屠杀挑战（战斗挑战）和速度挑战（敏捷挑战），这些挑战从相应的NPC那里接（Old Town地图的部分挑战要去调查提示地点的海报），在地图上有明显的标识，每隔一段时间NPC就会交付相应任务，一直做直到把整个系列任务做完即可（可以在菜单选择进行任务追踪），有的NPC在玩家完成任务的一个阶段之后就会换位置出现甚至换到别的地图去，不过没关系，地图上都有清楚的提示。这两种挑战虽然也有对应的成就/奖杯，但要求很低。

速度挑战（敏捷挑战）：速度挑战一般是看玩家在游戏中是否能够在规定时间内到达规定地点（或者多个规定地点），主要考验奔跑攀爬的技巧，部分任务可用钩索，部分禁用。这类型的任务建议玩家在完成全部主线支线再来挑战，因为这个时候玩家敏捷等级比较高，奔跑攀爬的耐力也较好，挑战起来会相对轻松一些。所有未完成的速度挑战都能无限重挑战。

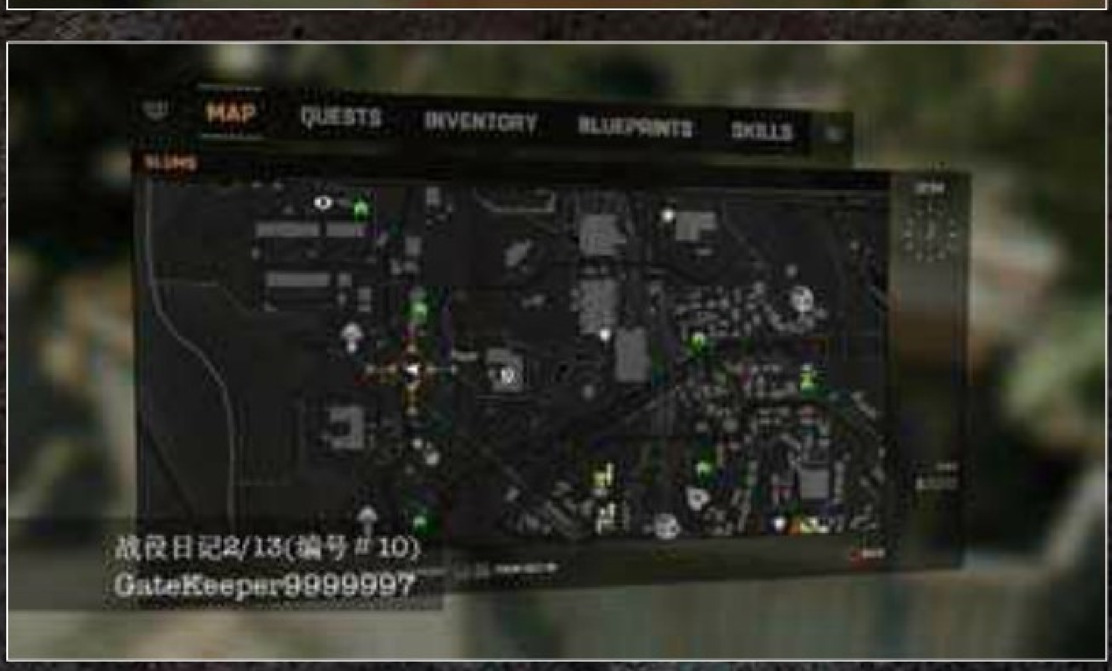
屠杀挑战（战斗挑战）：屠杀挑战一般都跟杀杀杀有关，大多要求玩家在规定区域规定时间内使用规定武器或者按照规定的击杀要求来杀死丧尸（例如断腿、爆头）。屠杀挑战进行的区域有足够的丧尸供玩家击杀，建议玩家在开始屠杀挑战的第一轮先不要忙着按要求杀敌，而是在周围跑跑，把几个丧尸扎推的区域记着（这些区域如果挨得近就更好了）。另外，有成就/奖杯要求我们无伤连续杀死20个敌人，这个放在屠杀挑战中来顺便完成是最方便的。同样，所有未完成的屠杀挑战都能无限重挑战。

收集攻略

不得不说《消灭之光》的收集要素真的是藏得很不错，如果玩家只跑主线几乎见不到绝大多数的收集，不在菜单处查看估计连收集有几种都不知道。前文已经提到过本作收集的构成，由于本作没有坐标，多层建筑很多，而且绝大部分的收集品几乎都是在建筑内部，因此这里我们配合图文着重为各位介绍67个资料收集，因为这个部分关系到玩家获得全成就或拿到白金。67个资料收集包括战役日记（Battle Journal）17个、笔记（Notes）34、语音信箱录音（Voice Mail Recording）16个。另外，由于本作大部分收集品（特别是笔记）都是在完成相关位置周围发生的支线才会出现，因此建议各位完成全部支线后再捡收集。

收集编号	所在地图	具体位置
战役日记#0	Slum	总部内，从入口爬上来，左侧交付空投物资的NPC左边的架子上。
战役日记#1	Slum	挑战Phycho所在的安全屋区域内，玩家仓库背包所在位置的右侧。
战役日记#2	Slum	如图所示位置，正前方房子二层的木箱左边。
战役日记#3	Slum	地图东北部断桥脚下的安全屋区域，床铺所在建筑屋顶的靠背椅上。
战役日记#4	Slum	野外惟一一个被持枪的疯子占据的安全屋里，睡觉床铺的右侧。
战役日记#5	Slum	分支Hardware支线中拾取最好。位于地图东北部断桥的远端，需要爬上桥定滑到这里，如图所示位置的凳子上。
战役日记#6	Slum	主线Pact With Rais任务中，第一处启动开关处的小屋内（第一次遭遇吐痰怪剧情那里），电脑桌上。
战役日记#7	Slum	如图所示位置的小院内有一辆黄绿色的轿车，车的后备箱里。
战役日记#8	Slum	分支The Prodigal Son中，找到老人儿子并与丧尸交战的院子，建筑物内一层，从大门进入，再进入右手边的房间，电脑桌上。
战役日记#9	Slum	图上角色正前方的建筑物内，从大门进入，进门左侧长凳上的饭盒旁边。
战役日记#10	Slum	如图所示位置，一个有写着WASTE LAND标语的小院子里有个红顶小屋，小屋门前的沙发上。（小院入口对面有个BAR）
战役日记#11	Slum	The Sewer中（第一次前往Old Town必须走的下水道），往里一直走会来到一个丧尸扎追的狭长通道（可以看见天空，墙壁上有涂鸦，第一次来还有个大锤子在这），这里必须转动一个阀门并开门才能继续前进，之后笔直往前跑到尽头小屋，左前方角落的椅子上。
战役日记#12	Slum	总部内，坐电梯上楼。出电梯往左边走，然后左转走到尽头，进入右手边的房间。进屋后笔直走到正前方的房间里，右侧一个躺着的NPC旁边的柜子上。（主线中曾来到这个房间与Zere医生会面）
战役日记#13	Old Town	如图所示位置，角色正对面的河对岸有一个小山洞，刚进入山洞口右前方的地上。
战役日记#14	Old Town	如图所示位置，前方红色建筑物的三楼，进入三楼门内，再进入左手边的房间，该房间左侧的窗台上。
战役日记#15	Old Town	从图上看，如图所示位置是一个被建筑环绕的正方形区域，这个区域内侧，左上角附近有一扇半开的闸门可以用手打开（建筑一层），进去后右前方的工作台上。
战役日记#EP	Old Town	如图所示位置的安全屋需要从屋顶的天窗进入，从天窗刚跳下去正好落在一具尸体旁边，尸体身边的地上。
笔记#1	Slum	分支Goodnight Mr.Bahir中，把卖假药的那群人击败后，这个药店区域就会变成安全屋。该安全屋主建筑一层，玩家仓库背包的左侧。
笔记#2	Slum	分支O Brother Where Art Thou任务完成后，回到当初委托任务NPC的弟弟被丧尸围攻的建筑物（不用进入读盘才能进入的区域），此建筑一楼还有另外一个门，笔记就在门缝上夹着。这个门同时也是隔离区Stuffed Turtle的入口。
笔记#3	Slum	接到Witch Queen任务的安全屋区域内，接速度挑战NPC背后的桌子上。
笔记#4	Slum	总部靠地图西侧的大门外有个小院子，院子里有一辆白色的车，这辆车旁边的一面墙上贴满了照片，地上还用白喷漆写了字，墙脚下小熊娃娃的旁边。
笔记#5	Slum	总部内接分支任务的公告牌上，稍微靠下一点的位置。
笔记#6	Slum	分支Gunslinger任务中，需要到一个屋子里给NPC找所谓的雕像，就在雕像所在的房间（有大量物品可搜刮的房间），刚进入这个房间右侧的墙壁上有一幅挂着的海报，海报的右下角。
笔记#7	Slum	分支Gunslinger任务中，从捡到上一个笔记的房间出来，右边收款机旁边开着的抽屉里。
笔记#8	Slum	分支Where's my Mother任务中，找到小男孩的红房子，从屋顶进入该建筑后，一进门左手边的桌上。如果救小男孩时没找到，就完成这整个任务后再回来这里，这时一定会出现。
笔记#9	Slum	地图东北部断桥脚下的安全屋区域，从这个区域的大门爬进这里，爬楼梯进入右手边房子的二楼的第一间房，一进门的左侧有一个书架，书架上。
笔记#10	Slum	地图东北部断桥脚下的安全屋区域，从这个区域的大门爬进这里，进入左手边房子内的一楼最里面的房间，高低床的下铺上。
笔记#11	Slum	分支Voltage任务中，需要夜晚拉开关的那个小屋在任务完成后会变成安全屋，屋内的电脑桌上。
笔记#12	Slum	地图东北部断桥上的安全屋内，床的旁边。
笔记#13	Slum	分支Tunnel Vision任务完成后，不要离开当前区域（堆放很多小车的院子），与我们对话的NPC所在房屋左侧，有一个靠在地上的双人座椅（绿色垃圾桶的左侧），椅子上。
笔记#14	Slum	分支Tunnel Vision任务完成后，该区域会变成安全屋，玩家睡觉的床铺旁边的小箱子上。
笔记#15	Slum	接到Witch Queen任务的房间内，进门左侧的桌子上。
笔记#16	Slum	分支Cease and Desist任务完成后，该地点建筑会成为安全屋，从正门进入该建筑一层，右手边房间内，左侧的桌子上。
笔记#17	Slum	分支Cease and Desist任务完成后，拿到上一个笔记后，出房间门笔直走，白色写字板右侧的桌子上。
笔记#18	Slum	如图所示位置附近有个无法直接翻越进入的小区域（好像是分支Gassed Up中关阀门的其中一个位置-_-b），爬上旁边的小断桥上再跳进这个小区域（对着垃圾堆跳），垃圾堆的旁边。
笔记#19	Slum	从如图所示位置进入前方隧道，靠右边一直往前跑，能看到有一辆红色大巴车横着阻断了道路，大巴车的右边有个白色的小车，这辆小车右侧有个门，连续进入两扇门后左转进入前方房间内，左侧的桌子上。
笔记#20	Slum	分支Gassed Up中有一个很多管道和阀门的区域（我们在这里扭阀门的时候后来还失火了），这个院子里有个小屋，进入小屋左侧墙上放置治疗用品的白色壁柜里（拾取的时候居然不用开箱子就可以直接拿到柜子里的笔记-_-b）

收集编号	所在地图	具体位置
笔记#21	Slum	分支Mother's Day中，将道具交给NPC后他会关上门，从屋顶打开通风口进入建筑，NPC所在房间的左边还有一个房间，进去的书桌上。
笔记#22	Slum	分支A Survivor's Guide to Zombieland任务中，寻找第一处道具的屋子内。撬门进去后，右手边有一条电脑桌，右前方靠近屋子角落的桌子上。
笔记#23	Slum	分支The Prodigal Son任务完成后（与老人共战Rais的手下后），老人会自动走到一个小屋的门口，进入他背后的这个小屋，小屋内左侧的桌子上。
笔记#24	Slum	分支Total Security任务中全是生存者尸体的屋顶，上面有个绿色棚子的小屋屋顶上（没错就是屋顶上的小屋），收音机的旁边。
笔记#25	Slum	分支Total Security任务中全是生存者尸体的屋顶，屋顶上两间小屋的中间，相对靠地图西侧一边，有两具尸体在地上那里，白色枕头（？）的旁边。
笔记#26	Slum	分支Cease and Desist任务完成后，该地点建筑会成为安全屋，该建筑正门入口对面有一个绿色的集装箱，但是这个集装箱有两个入口而且从中间隔断，从安全屋外的一侧入口进入这个绿色集装箱，进入之后左前方蓝色的柜子里。
笔记#27	Old Town	分支The Shadow of the King任务中，需要进入特定大楼内部。107房间内，进门右侧电视机旁边的桌子上。请确保在大楼的大厅前台拿到全部的门卡以免打不开门影响探索。
笔记#28	Old Town	还是分支The Shadow of the King任务中，101房间内，右侧小房间里的桌子上。
笔记#29	Old Town	分支Chasing Past任务中，需要进入目标公寓内，三号房间的门缝上夹着的就是。（进行到三号门门前会发生剧情，角色会自动收听收音机）
笔记#30	Old Town	捡到31号笔记之后，左转走到这个建筑顶部的另一端，一盆植物的左侧地上。
笔记#31	Old Town	来到如图所示的位置，这片屋顶区域有三个笔记，依次拿。右手边的地面上放着第一个。
笔记#32	Old Town	捡到30号笔记之后，右转从栅栏的缺口跳到旁边较矮屋子的顶部，左前方的地面上。
笔记#33	Old Town	分支Health Potion任务中，地图北部一个药店找药的时候（警报一直响的那个位置），店内的桌子上（电脑旁边）。
笔记#34	Old Town	分支Fan Zone任务中，需要进入特定建筑内，该建筑内有一个类似演播室的大房间。房间内有一个写着“HARRAN 2014”的大牌子，牌子左下角旁的音响上。
电话录音#1	Old Town	如图所示位置，角色正前方有一间门口区域有红色顶棚的建筑，进入建筑内，左前方的柜台内侧。
电话录音#2	Old Town	在如图所示位置，来到正对面屋子的屋顶，右转下到三楼阳台。不要从门进去，转身从窗户跳进去，右侧绿色床旁的床头柜上。
电话录音#3	Old Town	从如图所示位置的屋顶跳到正下方的垃圾堆上，能找到左前方有一个绿色招牌的药店，进入药店翻过柜台，右前方的柜子上。
电话录音#4	Old Town	从如图所示位置正对面的建筑物三楼阳台门进去，往里顺着路走，快进下一个房间门前左侧的桌子上。
电话录音#5	Old Town	从拿到15号电话录音的窗户走出来，右前方远端有个相对独立的小屋（如图所示），小屋内的冰柜右侧。
电话录音#6	Old Town	在如图所示位置，进入对面红色建筑三楼的门内。进门后左转进入前方房间，床另一侧的地上。
电话录音#7	Old Town	如图所示，角色所在位置是一个四面被建筑环绕的区域，在这一小片区域的西南角（内侧角），玩家可以找到一篇涂鸦墙（往高处看），爬上涂鸦墙之后，能找到一个如图所示的白窗户（窗口有打结的白色被单）。跳进这个窗户，前方走廊左侧的桌子上。
电话录音#8	Old Town	如图所示位置，前方建筑一层有个绿色招牌的药店，进入药店内翻过柜台，右手边的柜子上。
电话录音#9	Old Town	在拿到10号电话录音的安全屋西侧建筑（从地图上看），该建筑一层有个绿色的药店（从安全屋顶比较容易观察到），进入药店，刚一翻过柜台，左手边的柜子上。
电话录音#10	Old Town	如图所示位置，进入角色正前方的安全屋内部，正前方窗户旁的桌子上。
电话录音#11	Old Town	如图所示位置，角色所在建筑一楼有一个白色半开的闸门。打开闸门进屋，正前方的桌子上。
电话录音#12	Old Town	如图所示位置，右前方一楼有一个绿色招牌的药店，进入药店，翻过柜台，右转，右前方的柜台上。
电话录音#13	Old Town	分支Health Potion任务中，通过电脑找到了一个人公寓，这个公寓需要利用钩索从窗户飞进去。进去后继续探索，会发现有一间屋子里有个丧尸正趴在地上啃一具尸体，就是这个尸体所在的房间内餐厅的桌子上（我们找到的重要任务道具便条所在的冰箱正对面）。
电话录音#14	Old Town	如图所示位置前方白色建筑屋顶有一个酒吧，进入屋顶酒吧，进门右转，前台的架子上。
电话录音#15	Old Town	如图所示位置，角色正前方建筑二楼有个开着的窗户（该窗户右侧有一个显眼的蓝色窗户是关闭的），进入窗户内立刻右转，前方床靠墙一侧的床头柜上。
电话录音#16	Old Town	在如图所示位置有一间建筑的三楼有个野外商店（金钱符号）。从靠地图南边一侧进入该建筑的二楼，进门右前方的桌子上。



战役日记9/13(编号#12)
GateKeeper9999997

NO ENTRY
笔记14/26(编号#2)
GateKeeper9999997

笔记21/26(编号#9)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
战役日记4/4(编号#13)
GateKeeper9999997

笔记12 13/26(编号#3 15)
GateKeeper9999997

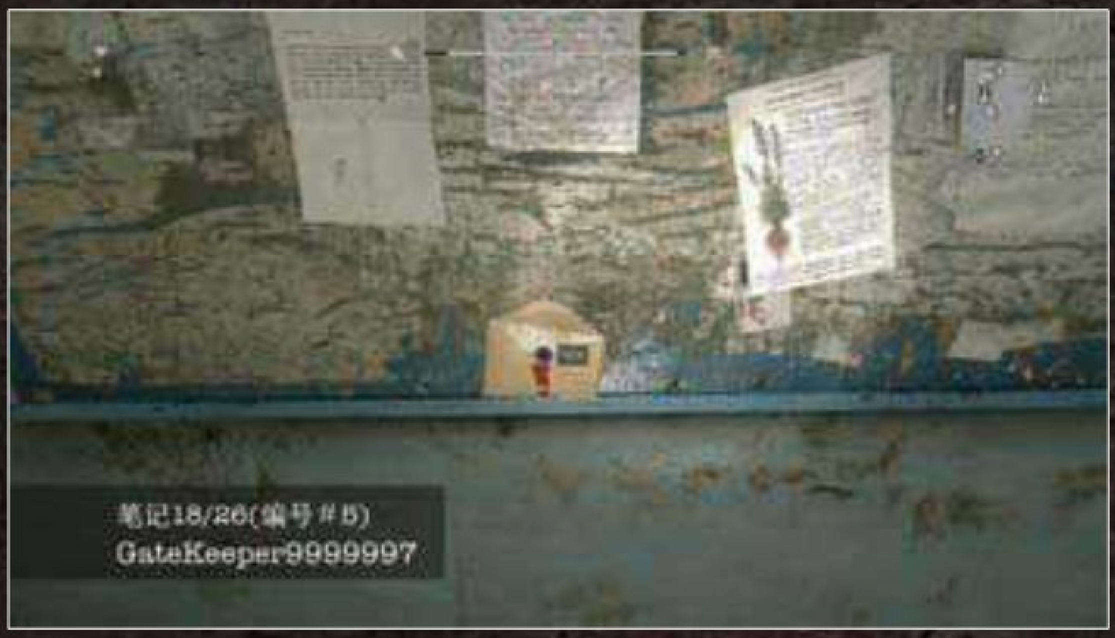
笔记20/26(编号#10)
GateKeeper9999997

本游戏绝大部分收集品完成相应分支才会出现
强烈建议各位完成分支再来收集
OLD TOWN
战役日记1/4(编号#14)
GateKeeper9999997

笔记17/26(编号#4)
GateKeeper9999997

笔记26/26(编号#11)
GateKeeper9999997

本游戏绝大部分收集品完成相应分支才会出现
强烈建议各位完成分支再来收集
战役日记1/4(编号#14)
GateKeeper9999997


笔记18/26(编号#5)
GateKeeper9999997

笔记19/26(编号#12)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
战役日记2/4(编号#15)
GateKeeper9999997

ALIEN ZOMBIES FROM MARS.
CLOSER THEN YOU THINK.
笔记23 24/26(编号#6 7)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
SLUMS
笔记2 3/26(编号#13 14)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
战役日记3/4(编号#EP)
GateKeeper9999997

笔记23 24/26(编号#6 7)
GateKeeper9999997

笔记2 3/26(编号#13 14)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
SLUMS
笔记16/26(编号#1)
GateKeeper9999997

笔记22/26(编号#8)
GateKeeper9999997

笔记2 3/26(编号#13 14)
GateKeeper9999997

笔记12 13/26(编号#3 15)
GateKeeper9999997

笔记25/26(编号#22)
GateKeeper9999997

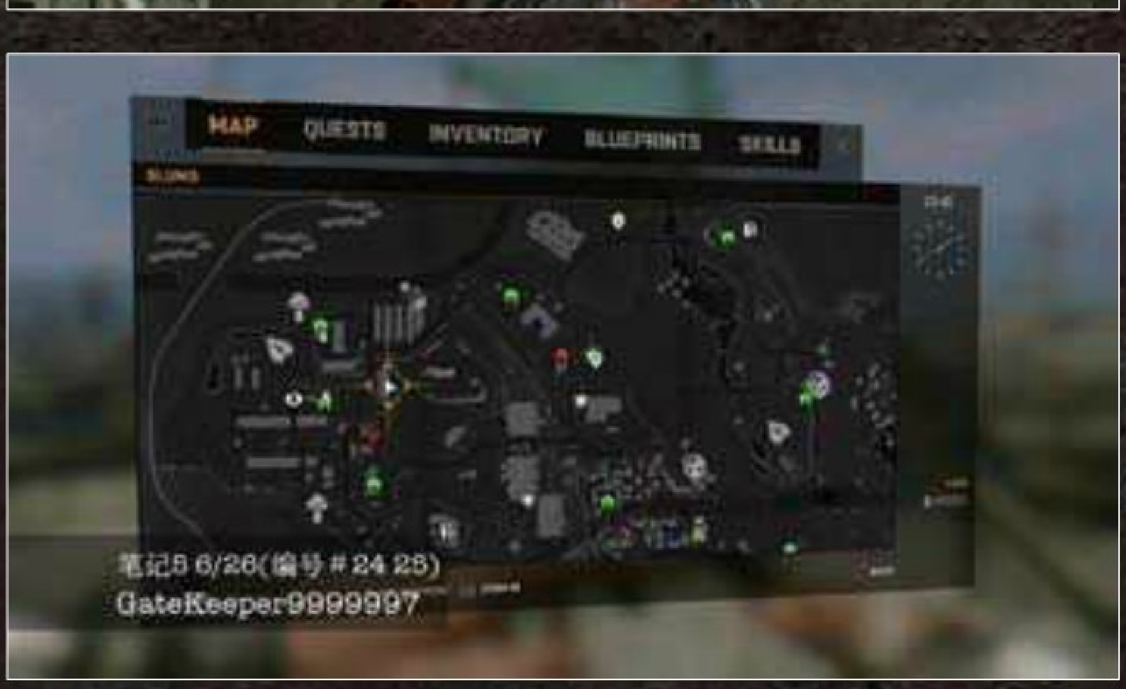
笔记6 7/8(编号#28 27)
GateKeeper9999997

笔记8 9/26(编号#16 17)
GateKeeper9999997

笔记15/26(编号#23)
GateKeeper9999997

笔记1/8(编号#29)
GateKeeper9999997

笔记8 9/26(编号#16 17)
GateKeeper9999997

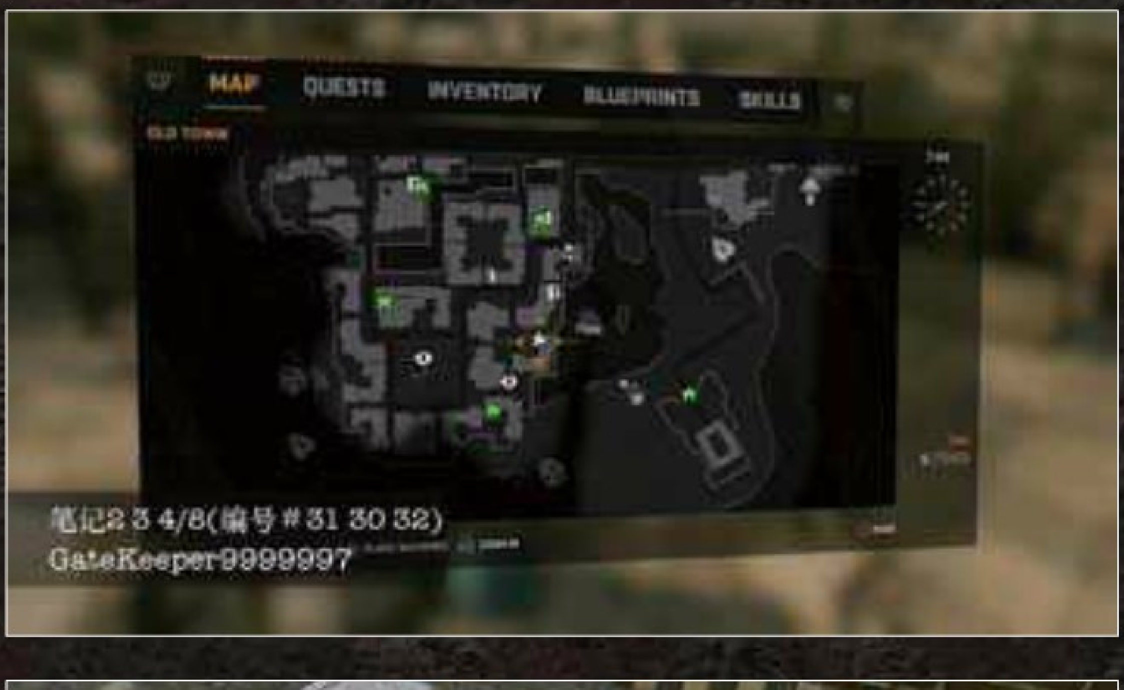


笔记5 6/26(编号#24 25)
GateKeeper9999997

笔记2 3 4/8(编号#31 30 32)
GateKeeper9999997

笔记11/26(编号#18)
GateKeeper9999997

笔记5 6/26(编号#24 25)
GateKeeper9999997



笔记2 3 4/8(编号#31 30 32)
GateKeeper9999997

笔记10/26(编号#19)
GateKeeper9999997

笔记5 6/26(编号#24 25)
GateKeeper9999997

笔记2 3 4/8(编号#31 30 32)
GateKeeper9999997

笔记4/26(编号#20)
GateKeeper9999997

笔记7/26(编号#26)
GateKeeper9999997

笔记5/8(编号#33)
GateKeeper9999997

笔记1/26(编号#21)
GateKeeper9999997

笔记6 7/8(编号#28 27)
GateKeeper9999997

笔记8/8(编号#34)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音7/16(编号＃1)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音1/16(编号＃6)
GateKeeper9999997

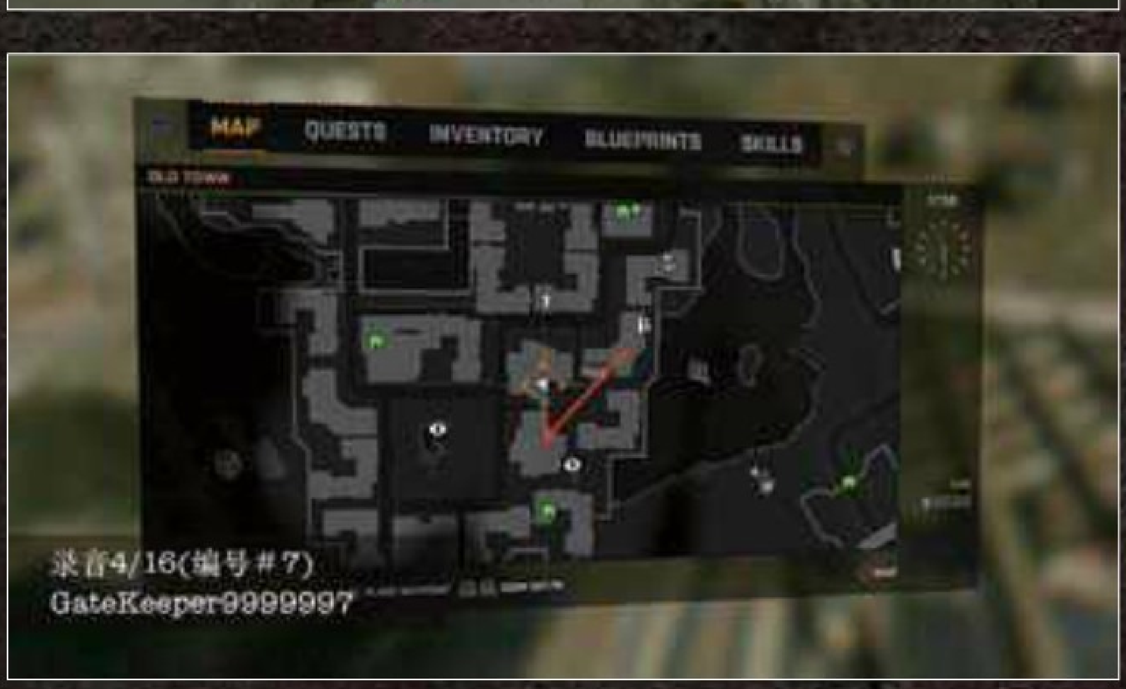
MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音5/16(编号＃11)
GateKeeper9999997

录音3/16(编号＃2)
GateKeeper9999997

录音1/16(编号＃6)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音6/16(编号＃12)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音3/16(编号＃2)
GateKeeper9999997


MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音4/16(编号＃7)
GateKeeper9999997

录音13/16(编号＃13)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音14/16(编号＃3)
GateKeeper9999997

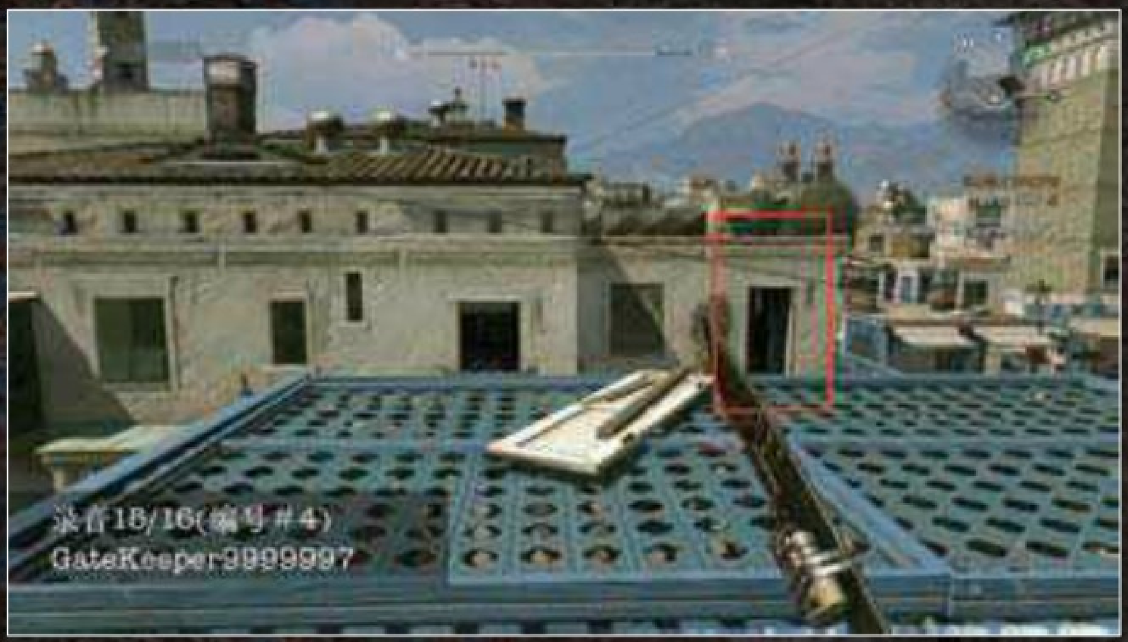
录音4/16(编号＃7)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音16/16(编号＃14)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音15/16(编号＃4)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音2/16(编号＃8)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音10/16(编号＃15)
GateKeeper9999997


录音15/16(编号＃4)
GateKeeper9999997

录音9/16(编号＃9)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音12/16(编号＃16)
GateKeeper9999997

录音11/16(编号＃5)
GateKeeper9999997

MAP QUESTS INVENTORY BLUEPRINTS SKILLS
OLD TOWN
录音8/16(编号＃10)
GateKeeper9999997

录音12/16(编号＃16)
GateKeeper9999997

全成就/白金攻略

综述

XOne版	
成就总数	1000点/50个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	35小时以上
在线成就	85点/4个
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	有（The Whole Story，Trespassing，Now It's Safe，It's All In the Writing，This is Harraaaaan!，Homo Homini Lupus Est）
特殊需求	无

PS4版				
奖杯总数：51	铜杯：38	银杯：10	金杯：2	白金：1
全奖杯难度	4/10			
全奖杯所需时间	35小时以上			
在线奖杯	4铜			
最少通关次数	1			
有无会错过的奖杯	无			
奖杯BUG	有（The Whole Story，Trespassing，Now It's Safe，It's All In the Writing，This is Harraaaaan!，Homo Homini Lupus Est）			
特殊需求	无			

以《消灭之光》的游戏类型和游戏内容来看，本作的成就 / 奖杯要求原本算是很宽松的，整体系统也比较友好，但很可惜的是本作出现了大量成就 / 奖杯 BUG，而且这些可能出现 BUG 的成就 / 奖杯都是耗时不短才能获得的，例如完成全部分支任务、解放所有安全屋等，这一点对于游戏来说很致命，很多人因此被吓跑。如果不是因为这些 BUG，也许本作可以算是沙箱游戏领域的“成就 / 奖杯神作”。

推荐完美路线

1. 随时准备好备份存档。

2. 通关主线，此过程中把联机合作选项开启，尽量顺便达成全部联机合作成就 / 奖杯是最好。若没能顺便完成所有联机合作成就 / 奖杯，那么建议把这个部分留到最后再解决。累计性的成就 / 奖杯，可以从主线时候就开始兼顾（例如“把 100 名敌人从悬崖或屋顶踢下去刷死”），这样能大幅缩短全成就和白金的理论时间。另外，如果你在游戏过程中捡到了扳手（wrench），任何一种都行，把它留下来，放在仓库的背包里。

3. 完成主线后先备份存档，然后开始走分支，接下来请按照“完成所有分支任务（分支相关的资料收集请对照收集攻略一并完成）→完成其他所有资料收集→解放剩余安全屋→完成所有隔离区挑战”的顺序来继续游戏，推荐一项项扫荡完毕。理论上说分支任务、隔离区挑战、安全屋解放可以与主线同步推进，但为了让成就 / 奖杯 BUG 出现时更好补救，个人推荐最好一项项的来，每成功完成一整项就备份一次存档（在每一项还在最后一步就要完成的时候也可以备份），出了问题就读档。

4. 查缺补漏，剩余条件类、累计类的成就 / 奖杯补完。完成所有单机游戏成就 / 奖杯后，再找好友把剩余的联机成就 / 奖杯解决。

5. 如果遇上了成就 / 奖杯 BUG，实在无解找不到原因想打到后面再补救，不建议在旧存档上开“NEWGAME +”，建议在新的空存档位上，按 X/ □键用“Advanced”选定具体主线任务来开始游戏，回到游戏后专注我们需要解锁的成就 / 奖杯来战斗即可。具体在后文会针对单个成就 / 奖杯给出补救建议。

Flight of the Crane 10点 /

解锁条件 剧情成就 / 奖杯。

Snake in the grass 15点 /

解锁条件 剧情成就 / 奖杯。

My left or your left? 15点 /

解锁条件 剧情成就 / 奖杯。

Sightseeing 25点 /

解锁条件 剧情成就 / 奖杯。

Making Faces 25点 /

解锁条件 剧情成就 / 奖杯。

Tied loose end 25点 /

解锁条件 剧情成就 / 奖杯。

Now You Can Come In 25点 /

解锁条件 剧情成就 / 奖杯。

Vertigo 25点 /

解锁条件 剧情成就 / 奖杯。

Bittersweet 50点 /

解锁条件 通关游戏。

获得方法 完成游戏的主线后，全部剧情相关的成就 / 奖杯获得完毕。

The Whole Story 100点 /

解锁条件 完成全部分支任务。

获得方法 有成就 / 奖杯 BUG。本作共有 51 个分支任务，如果完成感觉自己完成了全部任务还没有跳成就 / 奖杯，可以去已完成的分支列表里面数数，核对一下，确认是 51 个而没有弹成就 / 奖杯，那么就是遇到了 BUG。本人在没有完成分支“The Launch”的情况下，刚完成 50 个分支这个成就 / 奖杯就拿到了，算是非常幸运的。

Disaster Recovery 10点 /

解锁条件 获得 15 个救济物资。

获得方法 Slum 地图中的空投和 Old Town 地图中的救济物资补给线都算，建议主要在 Old Town 地图完成。因为 Slum 地图中的空投是随机出现的，而 Old Town 地图的救济物资都是出现在固定位置，且在地图上有明确标识（白色向下箭头），还会刷新。不过 Old Town 地图中这些救济物资旁边多半有 Rais 的手下或大量丧尸，而且我们得花时间撬箱子。如果想快速拿丧尸堆中的物资可以用伪装技能，对付 Rais 的手下就只能用杀的了。

We're All In This Together 10点 /

解锁条件 从丧尸手中救出 15 名生存者。

获得方法 蓝色随机事件中最常见的小任务，特别是在 Slum 地图，非常容易，每次看到就不要错过，有可能主线还没通关就能拿到这个成就 / 奖杯。每次帮生存者杀死丧尸后不要忙着离开，在他旁边站一会，等他们身上出现奖励“Reward”就伸手去拿，接下来我们会看到生存经验值进度条增长，这时系统才认定这个人被我们救下了。

Homo Homini Lupus Est 10点 /

解锁条件 从 Rais 的手下手中救出 15 名生存者。

获得方法 这个成就 / 奖杯就比上一个要麻烦不少了，因为刷出这个随机事件的地点太少，因此基本上需要刻意刷才够。推荐在 Old Town 地图来刷这个事件，此事件一般出现在建筑物的二楼以上。玩家来到 Old Town 地图后多在多楼层的顶楼逛逛就有机会引发这种类型的随机事件登场，凡是出现过此类事件的地点都记一下，以后有空多来看看。每次把 Rais 的手下杀光后，不要忙着离开，靠近在地上发抖的人，按 X/ □键拍拍他，然后他会站起来，接下来拿奖励，等生存经验值进度条增长，系统才认定这个人被我们救下。

Bolter Hunting 25点 /

解锁条件 杀死 5 只 Bolter。

获得方法 累计杀死 5 只 Bolter 就行了，主线分支中杀的都算，如果数量不够需要刷，建议晚上到 Slum 地图如图所示的位置来刷，因为这里 Bolter 出现的位置非常靠近安全屋，而且这只 Bolter 刚好是背对我们，只要速度快一点基本上可以做到在 Volatile 出现前就把 Bolter 干掉。得手后立刻逃回安全屋就行。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

I'm a Runner and a fighter 25点 /

解锁条件 完成 15 个速度或屠杀挑战。

获得方法 完成的速度挑战（敏捷挑战）和屠杀挑战（战斗挑战）的总数加起来有 15 个就行了。需要注意的是，我们在一个 NPC 那里就可能完成好多个任务，因为一个系列挑战任务中的每一个小任务都算要求中的 15 个中的 1 个。这个成就 / 奖杯的要求非常宽松，如果玩家不追求游戏完成度百分之百，游戏中类似的挑战玩家只需要体验一下就行了，并不需要把它们全部做完。

Lucky 7 25点 /

解锁条件 在合作竞赛中胜出 7 场。

获得方法 这个所谓的“合作竞赛”其实就是联机合作中出现的一些玩家之间的随机小竞赛，玩家在联机合作的过程中会有机会收到系统提示，是否要进行“合作竞赛”，之后只要玩家们按下相应提示按键即可开始（如果无视系统提示什么都不干那么就会错失开始竞赛的机会），这些合作竞赛是随机触发的，玩家不能主动发起，但可以在暂停菜单的选项（Options）中，选择“Online”，之后把合作竞赛出现的频率调高，把第三项调整为“Frequent”，如图所示，之后只要累计胜出 7 次即可。

Harran Athletics 25点 /

解锁条件 参加 10 场合作竞赛。

获得方法 只需要参加 10 次合作竞赛就行，对竞赛结果没有要求，详情可以参考“Lucky 7”。

Trade Company 10点 /

解锁条件 累计卖出价值 1 万美元的道具。

获得方法 这个成就 / 奖杯基本是自然达成，因为游戏中玩家获得金钱的主要方式就是靠卖破铜烂铁来赚钱，卖出一万美元是迟早的事情。

Trespassing 25点 /

解锁条件 完成所有隔离区挑战。

获得方法 取得方法：有成就 / 奖杯 BUG。触发隔离区挑战先要经过隔离区旁边，然后隔离区才会被“发现”，之后就可以从入口进入挑战。隔离区一共有 8 个，具体位置和打法在前文相关位置已有清楚说明，请移步前文查看。另外，如果玩家已经遭遇了 BUG 想重新打来补救，建议新开存档，按X/□键以“Advanced”选择“The Clinic”任务，一口气把所有隔离区挑战再打一遍即可。（建议从 Slum 地图的隔离区开始扫荡）

Now It's Safe 25点 /

解锁条件 解放所有安全屋。

获得方法 有成就 / 奖杯 BUG。这里所说的“解放所有安全屋”仅指需要玩家主动去解放的安全屋（地图标注为红色的小屋子），并不包括那些随主线流程解锁或分支任务完成后解锁的。这样的安全屋一共有 16 个，其中 12 个在 Slum 地图，4 个在 Old Town 地图。如果已经全部完成后发现成就 / 奖杯并未解锁，想要补救。建议新开存档，按 X/ □ 键以“Advanced”选择“The Clinic”任务，此时回到游戏之后玩家已可以自由在 Slum 地图和 Old Town 地图行动。接下来只需要一口气把这 16 个安全屋拿完就行了。（建议从 Slum 地图的安全屋开始扫荡）

Pheidippides 25点 /

解锁条件 移动至少 42195 米（约 42.2 千米）。

获得方法 这项数据统计的是玩家的行走或奔跑的总距离，大家平时游戏中多奔跑，绝对可以在获得其他成就 / 奖杯的过程中就能自然达成。如果想查看当前移动的距离，可以在游戏的主菜单处选择“Extra”，再选择“Personal Statistics”即可查看。

Mount Everest 25点 /

解锁条件 攀爬至少 8848 米（约 8.85 千米）。

获得方法 这项数据统计的是玩家在游戏中的攀爬总距离，要想尽快达成这一项的要求，建议玩家平时不赶时间的时候尽量少用钩索，多手动攀爬，这样到最后积累下来需要补的攀爬距离应该不会太多。剩余的攀爬距离只需要去 Old Town 地图，找到地图中的高塔，然后不停地攀爬知道达成要求即可。如果想查看当前攀爬的距离，可以在游戏的主菜单处选择“Extra”，再选择“Personal Statistics”，即可查看。

Is It Really Necessary? 5点 /

解锁条件 杀死第一个丧尸。

获得方法 要想拿不到这个成就 / 奖杯才是真的需要本事……

Everybody Dance Now 10点 /

解锁条件 用电同时让 5 个丧尸抽搐。

获得方法 这个利用野外的电栅栏陷阱比较好达成，先把丧尸吸引到尽可能的靠近电栅栏陷阱（至少吸引 5 名以上确保成功，还可以利用鞭炮等道具协助吸引丧尸），然后拉动陷阱开关，接下来进入看戏模式，如果意外没有成功就再试一次即可，机会到处都是。

Can't Touch This 25点 /

解锁条件 以无伤状态连续杀死 20 个敌人。

获得方法 平时达成有点困难，因为近距离接触丧尸很容易被碰到，一被碰到很难不掉血。有两种方法可以达成这个要求：第一种达成方法是用枪械来搞定（子弹要够用），远距离射杀丧尸不用担心被碰到，但是注意自己不要从高处摔下来了；第二种方法是趁屠杀挑战的机会来搞定，因为屠杀挑战中一般都会给武器，而且挑战中一般都有大量丧尸，挑战开始后先不要在意挑战要求，先把无伤杀 20 个敌人的成就 / 奖杯拿到，然后再好好完成挑战即可。

This is Harraaaaan! 25点 /

解锁条件 把 100 名敌人从悬崖或屋顶踢下去刷死。

获得方法：这个成就 / 奖杯可能有 BUG，主要是因为游戏中的数据统计并没有包含这一项的数据，所以玩家无法核对到底是哪里出了问题。平时在游戏中就多把敌人从高处踢下摔死，特别是 Old Town 地图中（敌人成功摔死会显著增加战斗经验值），如果其他成就 / 奖杯都快拿到了这个还没有拿到，可以白天去游戏中 Slum 地图东北部的大桥上，把丧尸往桥下踢，一直踢到解开为止。（如果没有一次性踢到成就 / 奖杯解锁，踢完了别忘了去附近的安全屋睡一觉来确保刚才的游戏进度储存了，建议一口气踢到满足要求避免麻烦）

Mouths Wide Open 25点 /

解锁条件 杀死一只 Volatile。

获得方法 与 Volatile 的对抗方法在前文已经介绍过，夜晚那些长相明显与普通丧尸不同的追踪者就是 Volatile，杀死一个的要求非常基本。

Hush, Hush Now 25点 /

解锁条件 干掉一只尖叫丧尸。

获得方法 取得方法：尖叫丧尸就是游戏中小孩变的丧尸，第一次出场有特写，不要放过机会，用飞镖或飞刀即可将其杀死即可。如果当时错过了，在隔离区挑战中还有机会遇到他。

BBQ 10点 /

解锁条件 把一只燃烧的丧尸推到尖刺上。

获得方法 先做几个燃烧瓶带着，然后找一处有尖刺陷阱的地方，把丧尸们引到尖刺陷阱上，再往他们身上扔一个燃烧瓶，然后冲过去一阵猛踢即可。（注意自己的血不能太少，否则会把自己给烧死）

A Game of Catch 10点 /

解锁条件 用投掷武器杀死 50 人。（飞镖、飞刀等）

获得方法 投掷类武器在游戏中非常好用，建议大家平时就多用，杀 50 人的要求很低了。

Harran Shooting Club 10点 /

解锁条件 用射击武器杀死 50 人。

获得方法 主线中就有不少枪战场景，分支中也有枪战任务，因此这个非常好达成。

Electrified! 10点 /

解锁条件 用电栅栏陷阱逮住 25 名敌人。

获得方法 用电栅栏陷阱累计电死 25 名敌人就好，解锁电栅栏陷阱的使用技能 Electric Fences 最早机会是生存等级 7。

Blinded by the Lights 10点 /

解锁条件 用闪光弹或灯光让 25 个 Volatile 失明。

获得方法 有很多道具都可以让 Volatile 失明，最省的办法使用游戏中获得的“UV Flashlight”这个副武器，把它装备到副武器的位置，按相应按键即可使用。建议夜间到野外，在自己觉得地形舒服的安全屋附近转悠，故意引发追踪，之后用这个照 Volatile（距离近点再照），被照失明的 Volatile 会停止奔跑然后捂脸晃悠一阵，这个就算是被暂时照瞎了。后期学会了在跑动中回头的能力后（跑动中按住 Y/ △键），可以经常在 Volatile 快追上自己的时候回头照他们。

High Flyer 10点 /

解锁条件 用 Ground Pound 或 Drop Attack 技能杀死 25 名敌人。

获得方法 首先要学会这两项技能，最早解锁这两项技能的机会分别是战斗等级 7 和战斗等级 10。Ground Pound 需要装备双手武器并在空中按住 B/ ○键发动，Drop Attack 则需要装备单手武器在空中按住 R2/RT 键发动。

Judo Master 10点 /

解锁条件 用投技扔 50 个敌人。

获得方法 首先要学会投技 Grapple，最早的解锁机会是敏捷等级 3，敌人靠近后配合左摇杆再按 A/× 键把敌人丢到一边。

Prom Night 25点 /

解锁条件 级别二或以上的夜间追踪中存活下来。

获得方法 晚上在安全屋外被敌人发现就会进入夜间追踪模式，追踪级别显示在小地图的左侧，最高也就四级。一般被发现后随便杀几个敌人就能够到达等级 2，之后只需要跳进最近的安全屋追踪模式就会解除，成就 / 奖杯也会立刻跳出来。

Enlightened! 10点 /

解锁条件 用灯光陷阱让 25 个敌人失明。

获得方法 这个只能在夜间的时候完成。晚上找到有灯光陷阱的位置，然后再附近故意引发追踪，尽可能多的人他们追在身后，然后来到灯光陷阱处启动陷阱即可，闪瞎他们的同时还能暂时中止他们的追踪，之后再寻找下一处灯光陷阱，继续启动。这个过程中就算不小心挂了也没事，因为系统会自动记录我们之前的成果，而且这个部分也没有什么 BUG。下面推荐一处灯光陷阱比较集中的位置（如图所示），安全屋也相对比较近。

Little Craftsman 10点 /

解锁条件 第一次用蓝图制作道具。

获得方法 用蓝图做东西就会自动解锁。

Master Crafter 25点 /

解锁条件 使用蓝图制作至少 100 次。

获得方法 蓝图在游戏中常用，只要用一次就累计一次，不管你做的是什么，重复制作同一样东西也算。如果没有能够自然达成，可以拼命地做极为廉价的撬锁工具，直到解开成就 / 奖杯为止。

Open Sesame 10点 /

解锁条件 成功撬锁 10 次。

获得方法 游戏中自然达成的成就 / 奖杯。

Everybody Knows Kyle 10点 /

解锁条件 生存能力达到 12 级。

The Legend of Harran 25点 /

解锁条件 生存能力达到 18 级。

获得方法 达成全成就 / 白金路程上会自然解锁，本作的成就 / 奖杯系统在角色能力上的要求很低，没有全能力满级的要求。

Agile 25点 /

解锁条件 敏捷能力达到 10 级。

Strong 25点 /

解锁条件 战斗能力达到 10 级。

获得方法 游戏中自然达成的成就 / 奖杯。

It's All In the Writing 25点 /

解锁条件 找到全部资料收集。（战役日记、笔记、语音邮箱录音）

获得方法 有成就 / 奖杯 BUG。前文中已有详细位置说明，请各位移步前文相关位置查看。建议在拾取最后一个收集前备份存档，一旦发生 BUG 可以把存档拷回来再试一次。由于这个部分和分支紧密相连，一旦发生没法补救的 BUG，要想重来的话必须重打绝大部分分支才能让收集品出现（主要是笔记）。

I've Got Your Back 10点 /

解锁条件 在联机合作中完成一个任务。

获得方法 不限具体任务不限参与联机的伙伴人数（至少要有一个），完成即可解锁。

Polyamory 15点 /

解锁条件 在一场联机游戏中与 3 位相同同伴完成 5 个任务。

获得方法 自然达成最好，否则的话就找朋友一起刷，别忘了顺带一起刷合作竞赛。完成条件之后四个人都能解锁这个成就 / 奖杯。

Italian Plumber 10点 /

解锁条件 装备扳手（wrench），对一个敌人使用 Vault 技能后，再用 Drop Attack 技能杀死一名敌人。

获得方法 拿到这个成就 / 奖杯前提是要找到扳手这个武器。到 Antenna 区域的通道中比较容易找到手拿扳手的丧尸（随便哪种扳手都行），Antenna 区域的入口如图所示。杀死他们取得扳手，装备上。找至少有两个丧尸的地方，先踩着一个丧尸的头跳起来，然后对另一名丧尸使用 Drop Attack 即可。如果你的背包里正好有扳手，那么就更方便了。

Gabriel's Sword 10点 /

解锁条件 在一把单手剑（Sword）或镰刀剑（khopesh）上附加火焰属性攻击。

获得方法 游戏中不少蓝图都可以给武器附加火焰属性，只要在游戏的过程中稍微搜刮一下就不难找到，有的附加火焰效果的蓝图商店就有出售。如果你运气那么差身上实在没有给剑附加火焰属性的蓝图，那么请到如图所示的位置拿到蓝图（塔顶的小亭子内，开着的黄色箱子里），再把要求的材料找齐，用一把单手剑或镰刀剑来打造武器就行了。

A Long Way Down 25点 /

解锁条件 夜晚从 Slum 地图的 Infamy Bridge（东北部大桥）上跳进水里。

获得方法 这座桥相信大家都再熟悉不过了，大晚上的来这里跳桥就行了，但是跳下去不能撞到石头，因为如果跳桥没有活下来是不给成就 / 奖杯的，建议跑过安全屋所在的位置再往下跳比较保险。

We'll talk about it next time I see you 25点 /

解锁条件 拿到其他全部奖杯。（PS4 版独有）

文 aimerinter 编 乙太 美编 NINA

与本世代版相差数月，《生化危机 HD 重制版》也终于在次世代平台上与玩家们见面了。本作虽然是一款老游戏的高清重制，但其可挖掘要素还是非常之多的，而新加入的成就 / 奖杯也是许多老玩家们挑战的目标。本篇攻略不仅带来了游戏的系统详解与流程攻略，还带来了完整的成就 / 奖杯攻略，希望可以对大家有所帮助。

生化危机 HD 重制版		Capcom	动作冒险
多机种	Resident Evil		美版
	2015年1月20日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：19.99美元		

背景介绍

1998 年 7 月 24 日，美国中西部城市 – 浣熊市，阿克雷山区，夜色已降临，灰暗的天空将森林映衬得更加阴森。市警局的精英部队 S.T.A.R.S–Alpha 小队的直升机此时正在上空盘旋着，突然队中的女豪杰 Jill Valentine 在直升机的搜寻灯光中看到了失踪的 Bravo 小队的直升机残骸。

Alpha 小队一行人总共 6 名队员：队长 Albert Wesker，队员 Chris Redfield，Jill Valentine，Joseph Frost，Barry Burton，以及直升机驾驶员 Brad Vickers。黑夜几乎完全笼罩了森林，最先的噩耗是 Bravo 小队直升机驾驶员 Kevin Dooley 已经确认死亡，不过其它队员却不见踪迹。Alpha 小队随即开始搜索直升机残骸的周边，希望找到一些蛛丝马迹，殊不知危险正在悄悄逼近。

在电光火石之间，Joseph 首先成为了怪物的食物，而 Jill 被眼前的惨象惊呆，即使手枪已经打完了所有子弹她仍在惊恐的扣动着扳机。正在美食的怪物们看到不远处的 Jill 随即向她发动攻击，好在 Chris 及时反应了过来救助了自己的女同事。

仓皇而逃的 Alpha 小队居然被自己的队友落井下石，队中第一胆小鬼 Brad 居然私自驾驶直升机逃跑了。无奈的 4 名队员只得边跑边攻击不断追来的怪物，向森林中诡异的洋馆奔去，殊不知，他们刚刚步入了生存恐怖的地狱……

系统详解

操作列表

操作类型A

PS4	XOne	功能
方向键	方向键	移动
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	180度转身
L2键	LT键	切换瞄准目标
R2键	RT键	地图
L1键	LB键	瞄准
R1键	RB键	攻击
OPTION键	MENU键	打开选项菜单
触控板	VIEW键	–
○键	B键	装填弹药（瞄准时）
×键	A键	调查
△键	Y键	打开状态栏
□键	X键	奔跑
注：按下□键/X键+方向键↓同样可以进行180度转身。		

操作类型B

PS4	XOne	功能
方向键	方向键	移动
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	180度转身
L2键	LT键	切换瞄准目标
R2键	RT键	瞄准
L1键	LB键	切换瞄准目标
R1键	RB键	瞄准
OPTION键	MENU键	打开选项菜单
触控板	VIEW键	–
○键	B键	打开状态栏
×键	A键	攻击/调查
△键	Y键	地图
□键	X键	奔跑/装填弹药（瞄准时）
注：按下□键/X键+方向键↓同样可以进行180度转身。		

与NGC原作的区别

1. 相比起 NGC 版，PS4/XOne 版解析度提高到了 1080p，3D 建模高清化，2D 背景高解析度化。

2. 增加了 16 ：9 的画面比例，同时也保留了 4 ：3 比例（在宽屏电视或显示器上侧面有和黑边）。在 16 ：9 的情况下，画面为上下切掉，不过会随着主角的移动顺势移动镜头，比如说角色上楼时，画面也会慢慢上升保持视野的完整。

3. 音频输出将对应 5.1ch 环绕音效。

4. 操作加入摇杆的客观式移动方式，以镜头为准，走路的速度会与推摇杆的力度有关；同时保留了传统的主观式移动方式，以角色面朝方向为准。

5. 收录了高清重制后的影像资料《威斯克报告书》（只有日文配音）和图文资料《威斯克报告书 II》。

6. 日语配音加入，具体声优如下，字幕和语音均可在英语 / 日语间切换：

克里斯（CV：东地宏树）
吉尔（CV：汤屋敦子）
威斯克（CV：中田让治）
瑞贝卡（CV：小清水亚美）
巴瑞（CV：屋良有作）
理查德（CV：上田阳司）
布莱德（CV：高木涉）
恩里克（CV：相泽正辉）
肯尼斯（CV：楠大典）
约瑟夫（CV：小松史法）

7. 本作加入了成就 / 奖杯系统，PS4 版有白金奖杯。

8. 与 RE.NET 的联动：假若您的 PSN 或者 LIVE 账号已经或想与 www.residentevil.net 联动，那么本作的上传数据功能可以方便查询游戏的进度，在 RE.NET 取得小礼物等等。

9. 服装增加 1 套：发售之前足够多的 FANS 成功地加入了 CAPCOM 举办的浣熊市感染活动，为了感谢 FANS 们的热情支持，CAPCOM 将 5 代 DLC–“迷失噩梦”中，克里斯和吉尔所穿的服装加入到了本作当中，服装说明会在成就 / 奖杯的说明中仔细解释。

10. 榴弹 BUG 不可用。

11. 加入了 Very Easy 难度。

存档相关

本作是传统的《生化危机》，道具格里备有色带的情况下使用场景中的打字机可进行存档，打字机的位置会在地图上显示，是一个打字机的标志。最多可存储 8 个进度，存档颜色可判断该存档的性质，具体如下。

粉色：Very Easy难度
绿色：Easy难度
白色：Normal难度
红色：Hard难度
蓝色：Real Survival难度
橙色：Invisible Enemy难度

难度相关

本次的 HD 版加入了 Very Easy 难度，适合轻度玩家和达成一些挑战。游戏加起来总共分为 Very Easy，Easy，Normal，Hard，Real Survival 以及 Invisible Enemy 六种难度，其中 Real Survival 默认为 Hard 难度无法更改，而 Invisible Enemy 则可以进行难度的选择。各难度的说明以及通关解锁要素在之后的隐藏要素中提及。

角色差异

游戏的两位主角 Chris（道具格为 6）与 Jill（道具格为 8）在体力和移动速度有区别，Chris 均优于 Jill。另一名可操作的角色 Rebecca，移动速度与 Jill 持平，不过体力比 Jill 更低。Chris 的特殊道具是打火机，可以直接用来解谜或者是烧尸体不会占据道具格，而 Jill 的特殊道具则是开锁铁线，可以开启一些锁住的门或者是抽屉。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

体力值

游戏中的体力值以颜色来判断，不会直接显示体力的剩余量，可以从人物的动作或打开菜单看左上角的体力状态信息，具体如下。

Fine(绿色)： 体力较高或者满血，基本不需要进行体力的补充。

Caution(黄色)： 体力中等的状态，移动速度和Fine状态相同，一些敌人会使出必杀攻击，保险起见可以补充体力。

Caution(橙色)： 体力较低的状态，移动速度减慢，出现捂腰的动作，一些敌人会使出必杀攻击，建议补充体力。

Danger(红色)： 体力极低的状态，移动速度减慢，出现捂腰的动作，除了敌人会使出必杀攻击外，敌人的普通攻击也会导致死亡，请尽快补充体力。

Poison(紫色)： 中毒之后的状态，移动速度减慢，出现捂腰的动作，体力值会随着时间流逝徐徐降低，建议寻找蓝色药草或者有蓝色草药成分的混合草药解毒。游戏中可能致玩家中毒的敌人：大蛇BOSS（需要用血清解毒），小蛇，蜘蛛的毒液攻击。

回复道具

游戏中一般使用系列传统道具草药来回复体力，不同颜色的草药回复效果有所不同，而将草药组合使用的话，回复效果便会加倍。值得一提的是，角色在Danger 状态下使用部分回复道具会获得更为显著的回复效果。下面将会列出游戏中所有回复道具的效果，以便各位玩家参考。

回复道具表

名称	效果
绿色药草	无法解毒，回复25%的体力值(Danger状态下补充40%)
蓝色药草	可以解毒，无法回复体力值
红色药草	无法单独使用，需要和绿色药草组合使用
绿色药草+绿色药草	无法解毒，回复60%的体力值(Danger状态下补充80%)
绿色药草+蓝色药草	可以解毒，回复25%的体力值(Danger状态下补充40%)
绿色药草+红色药草	无法解毒，回复100%的体力值
绿色药草+绿色药草+蓝色药草	可以解毒，回复60%的体力值(Danger状态下补充80%)
绿色药草+绿色药草+绿色药草	无法解毒，回复100%的体力值
绿色药草+红色药草+蓝色药草	可以解毒，回复100%的体力值
急救喷雾剂	无法解毒，回复100%的体力值
绿草盆栽	无法解毒，回复100%的体力值，有使用次数
蓝草盆栽	可以解毒，无法回复体力值，有使用次数
急救包	需要调查，将正面朝上后可以打开，里面随机出现有药草、混合药草和急救喷雾剂等回复道具

防御道具

防御道具系统是本作相对于其它《生化》系列”最特别的系统，在装有防御道具的情况下按 R2 键 / RT 键（或者在 OPTION 里选择自动发动）则可以对一些敌人的攻击进行反击避免伤害，进入菜单后可在防御道具上按确定然后选择想要使用的现有防御道具。防御道具的种类一共有 3 种，其中防御用小刀 Chris，Jill，Rebecca 均可使用；闪光手雷为 Chris 专用；而电击器则为 Jill 专用。防御道具只能够防御特定敌人的特定攻击，这些攻击具体如下。

丧尸/暴走丧尸： 抱住主角准备进行撕咬。

丧犬： 飞扑将玩家扑倒后准备进行撕咬。

猎杀者： 飞扑将玩家扑倒后准备进行割喉。

奇美拉： 从天花板使用爪子将主角勾起。

暴君： 抓住主角拎起准备穿肠攻击。

道具箱

Jill 与 Chris 身上可存放的道具是有限的，除了草药可以合并以外无法空出新的道具格，所以要时刻保持身上有空余位置取得关键道具，将不需要的弹药，草药，武器甚至暂时用不到的关键道具放进道具箱。除了真实生存模式以外，游戏中的道具箱为连通的，比如说将某个道具放进道具箱 A，那么在道具箱 B 里也可以收回这个道具。道具箱也是有格数限制的，总共 64 格，不过基本没可能将其填满。而在真实生存模式下，道具箱为各自独立不互相联通。游戏中道具箱总共有 8 个，分布地点如下：

洋馆： 1F西侧药品室，1F东侧储物间

中庭： 寄宿舍的储物间，矿场的地下采掘处，墓地的小屋

祭坛： 楼梯走廊

研究所： B2研究所出入口，B3休息室

武器相关

本作的武器除了小刀以外总共有 10 种，Chris 和 Jill 能够取得的武器有共同的也有独自享有的。武器都有自己专属的弹药，而榴弹枪则有三种弹药：榴弹，火焰弹以及硫酸弹，在寄宿舍能够取得的防身手枪只有 1 发子弹并且无法填充，巴瑞的麦林捡到后有 6 发子弹并且无法填充。除了隐形模式和真实生存模式以外，本作的瞄准为自动瞄准（瞄准架构时按△为切换攻击对象）。架构武器后推左摇杆的↑则是向上空攻击，推左摇杆的↓则是对地面攻击。

弹药的装填可以手动进入菜单，找到枪械 / 子弹后选择 COMBINE 命令和对应的子弹 / 枪械进行装填。或者在武器架构的状态再按取消键则可以即时装填。下面给出所有武器分角色的取得方法，供各位玩家参考。

手枪：Jill开始后随身已携带，Chris开始不久回到洋馆大厅1F后可以在地上拾取。

霰弹枪：Jill在洋馆1F东侧的接待室可以取得；Chris需找到小钥匙，在洋馆1F西侧的西储藏室找到坏的霰弹枪后，来到1F东侧接待室替换好用的霰弹枪。

突击霰弹枪：Jill在Richard被大蛇吞噬后可在洋馆阁楼地面上取得，Chris在救助了Richard的前提下，进行到寄宿舍地下放水之后在地上扑腾的鲨鱼旁边的地上才能取得。

左轮麦林：双主角取得方式相同，在洋馆2F东侧标本谜题屋子取得风之纹章后，在墓地处换取日月星三个纹章，翻转调查出凸起后安到旁边的墓碑上就可取得这把威力巨大的手枪了。

榴弹枪：Jill限定。取得铠标钥匙后在洋馆大厅2F东南侧的东阳台，Forest的尸体旁边可取得，默认装配榴弹弹药，火焰弹弹药和硫酸弹弹药需要另行取得。

防身用小手枪：双主角取得方式相同，寄宿舍001寝室屋内的小桌子上可取得。

巴瑞麦林：Jill限定。在祭坛发生剧情后选择不把枪还给Barry才能取得。

火焰喷射器：Chris限定。矿场的巨石通道入口可取得。之后会强制放到机关上才能继续流程，无法带出矿场。

火箭发射器：双主角取得方式相同，最终战将BOSS暴君伤害至一定程度后，Brad会将这把武器扔到停机坪上。

改装手枪：Normal或以上难度5小时内通关取得，为隐藏要素。

无限火箭发射器：Normal或以上难度3小时内通关取得，为隐藏要素。

敌人相关

游戏中总共有 10 种普通敌人以及 8 个 BOSS 级别的敌人，无论是 Chris 或者 Jill 都会在游戏中面对一样的敌人没有分歧，但处理方式略有不同，详见如下说明：

丧尸：游戏中最普通的敌人，也是系列的招牌，由人类感染病毒后变异而成。游戏中除了中庭的矿场没有丧尸以外其它地区都有它们的踪迹。行动缓慢，杀伤力中上，攻击方式有扑咬攻击，在和主角有高度差的情况下的呕吐攻击，以及躺在地上装死或爬动时的咬脚攻击。在被丧尸抓住时快速按有效按键（确定，开枪等）可以快速挣脱，不过也会被咬一下，什么都不做的话主角会在被咬两下后将丧尸推开。丧尸的攻击力浮动比较大，有可能在角色仍是绿血的状态下直接咬死主角。需要注意的是，本作中的丧尸在非爆头的情况下尸体不会消失，在不久之后会复活成暴走丧尸。此时需要用找到的油瓶到油桶处灌油，然后在身上有打火机的情况下对倒下的丧尸使用可将它们焚烧从而无法复活。

暴走丧尸：普通丧尸除了被爆头或是被火烧身体以外，在经过一段时间后会复活成暴走丧尸。暴走丧尸除了普通的扑咬攻击以外，多了类似于猎杀者的爪子横挠，杀伤力巨大。同时行动力大增，走路速度与主角跑步速度基本持平，体力并没有增加。

丧犬：由德国猎犬感染病毒后变异而成。成群出现，行动迅速，杀伤力中等，较难瞄准。有两种咬手攻击，飞踢攻击以及扑倒咬喉攻击，最后一种攻击为一击必杀。远距离时枪械水平攻击可以打到它们，而一旦距离过近则需要枪械向下攻击。体力较低。

植物：洋馆中的植物感染病毒后变异而成，枝叶类似于触手一样甩动，只在洋馆1F西侧的温室出现过一次。杀伤力一般，体力一般。在游戏中取得的除草剂在使用后对其一击必杀。

乌鸦：普通乌鸦感染病毒后变异而成。成群出现，在空中进行撕咬攻击。体力较差，攻击力偏弱。一般需要枪械向上攻击。出现地点为：画廊解谜失败后惊动，以及墓地安放风之纹章解谜的所在地。一般情况下无需理会。

小蛇：北美小蛇——猪鼻蛇感染病毒变异而成。成群出现，在地上爬动后跳起撕咬攻击。行动迅速，杀伤力便偏弱不过带中毒效果，一旦中毒需要蓝药草或者带蓝药草的混合药草解毒。一般情况下无需理会。

蜘蛛：生物战斗兵器B.O.W的一种，非普通感染病毒变异而成，而是安布雷拉秘密开发的兵器。体型巨大化，平时可能在地上，墙上甚至天花板上蛰伏，等待猎物接近。体力中等偏上，攻击力中等，速度中等。有喷毒液，泰山压顶两种攻击方式，在被击倒时也会喷出毒液。被毒液喷到后有一定几率中毒，需要蓝药草或者带蓝药草的混合药草解毒。

蜜蜂：普通马蜂感染病毒变异而成。成群出现会追着主角不放，在空中对主角进行针蛰，有一定几率中毒，需要蓝药草或者带蓝药草的混合药草解毒。体力十分弱，攻击力偏弱。只在洋馆2F东侧解开标本谜题和寄宿舍画廊出现，一般无需理会，假若攻击需将枪械向上。

猎杀者：生物战斗兵器B.O.W的一种，由安布雷拉研制而成。经常成群出现，体力较高，攻击力超群，行动迅速，是游戏中最麻烦的敌人。有4种高杀伤力的普通攻击：左手上段攻击，右手下段攻击，跳跃攻击和后跳回避后紧接两下左右手攻击；同时还有逆天的即死攻击，包括无法回避的割头攻击，以及将角色推倒后的割喉攻击，前者无法躲避，后者可以用防御道具抵消。猎杀者会在洋馆后期以及中庭的矿场出现，没有把握的话请立即杀掉。最好的方式是拉开距离用高输出武器麦林或者榴弹枪，霰弹可以将其打翻，之后仍需补1–2枪。由于猎杀者经常为成群出现，一个不小心会被它们连击致死毫无还手的机会。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

奇美拉：生物战斗兵器B.O.W的一种，命名来自于希腊神话的合成兽。体力中等，攻击力较强，行动诡异，会在天花板上行动以及通风管道内钻出。攻击有3种，分别是纵向斩击，横向切击，以及天花板上的勾头攻击，勾头攻击为即死攻击，可用防御武器抵消。奇美拉只在最后的研究所出现，数量众多不过并无太大威胁，霰弹也可能一发将其杀死，不过需要注意的是在运送灌满的燃料瓶时假若碰到它们就麻烦了。

大蛇：生物战斗兵器B.O.W的一种，在开发途中从实验室中逃出，之后寄居在洋馆的阁楼中。体型十分庞大，体力高攻击力超强并附带中毒效果，一旦中毒需要取得药品室的血清解毒，普通的蓝药草对蛇毒无效果。攻击方式有3种：撕咬，卷身体以及突然落下。撕咬在大蛇和角色之间距离为有效攻击范围内一定会发动，卷身体攻击为即死攻击无法回避，一旦被它缠上就死定了。突然落下这种攻击只有在角色和它有高度差的情况下才会发动。硫酸弹对此BOSS的效果显著，打身体要比打头效果更好。第一次遇见它无需战斗只要拾取死亡面具就好，第二次需要击败它取得关键道具。

红头原型体：地下墓穴安上四个面具后会迎战这个红头丧尸BOSS，和普通的暴走丧尸并无太大区别。不过体力超出一个档次，杀伤力与普通暴走丧尸持平。霰弹可将其一发打倒，行动力迅速，三种攻击方式：扑咬攻击，爪子横挠以及突然转身的爪子横挠。平时最好绕到它的侧面进行攻击。

莉莎.特雷沃：游戏中的悲剧角色，存在的时间几乎与洋馆的历史相同，感染了T–病毒以及始祖病毒的小女孩，在洋馆中寻找着失散的母亲。攻击力超高，除了最后祭坛的战斗可以让她自己了断以外，其他时候遇见她没有杀死她的方式。祭坛的战斗可以直接推下4个石柱逼她跳崖，或者将其伤害至一定程度后将其打下悬崖。攻击方式有手铐的左右挥动，以及突然转身的手铐攻击。

海王鲨鱼：生物战斗兵器B.O.W，在寄宿舍地下的大水槽培养以及养殖，之后逃出了培养槽在已经被水淹没的大水槽地区捕食猎物。HP超高，攻击力惊人，游动速度很快。鲨鱼分为小型和大型，小型鲨鱼攻击均为飞扑撕咬攻击和咬腿攻击，而大型鲨鱼攻击为飞扑撕咬即死攻击。需要回避与它们的战斗即时放水，之后拿钥匙时可以推下电箱直接电死大型鲨鱼。

植物42：受到病毒感染后变异而成的巨大植物。在寄宿舍的大礼堂会遇见它，体力高，攻击力中等偏上。攻击方式分为本体和触手两种，本体可以吐酸，而触手可以吐酸，挥动，将角色从2F打到1F，以及卷起角色身体，卷住角色头部总共5种攻击，同时也会有花粉破裂可至角色中毒。Jill篇对其根部使用V–JOLT后它会立即死亡，而Chris篇在不救Richard的情况下使用Rebecca对其根部投洒V–JOLT后会将其弱化，之后仍需与它展开战斗。在2F走动躲避等它开花露出核心部分后拿霰弹攻击即可。

黑虎蜘蛛：游戏中可以回避的BOSS，在中庭的矿场可以碰到。体型巨大化的普通蜘蛛，攻击力高体力高行动迅速，吐酸攻击有中毒效果。可以回避与它的战斗，用火焰喷射器或者小刀破坏出口的蜘蛛网直接走人。假若与它战斗的话建议使用榴弹枪的火焰弹。

暴君：生物战斗兵器B.O.W。具有一定的智能，是在身体强壮体力较强的男性注射T病毒后优胜劣汰才能产生的稀有品种，身高达3米。心脏外露，左手爪子巨大化并且十分锋利。刚在培养槽复活时行动速度很慢，体力较差，攻击力很强。需要在场地中一边后退一边用高输出武器对其进行攻击。攻击方式有左手的单臂挥动，以及左手挥动后的穿肠攻击，穿肠为即死，以及左手的直拳攻击。击败后进入假死状态。

超级暴君：再次复活的暴君，攻击力敏捷性全部升高，身体因血管突出多为红色。体力为之前的7.5倍，攻击方式多了一个抓起主角后的穿肠攻击，8秒内不做出反应就会被干掉，需要使用防御武器。假若之前没有救助Barry或Rebecca并不会碰到超级暴君，而碰到它时也要小心它对Barry或Rebecca也会进行攻击和即死攻击。麦林对其效果明显，伤害至一定程度后Brad会扔下火箭发射器，一周目的情况下一发火箭可以将其击败，二周目以上则需要二发火箭。

流程攻略

攻略说明

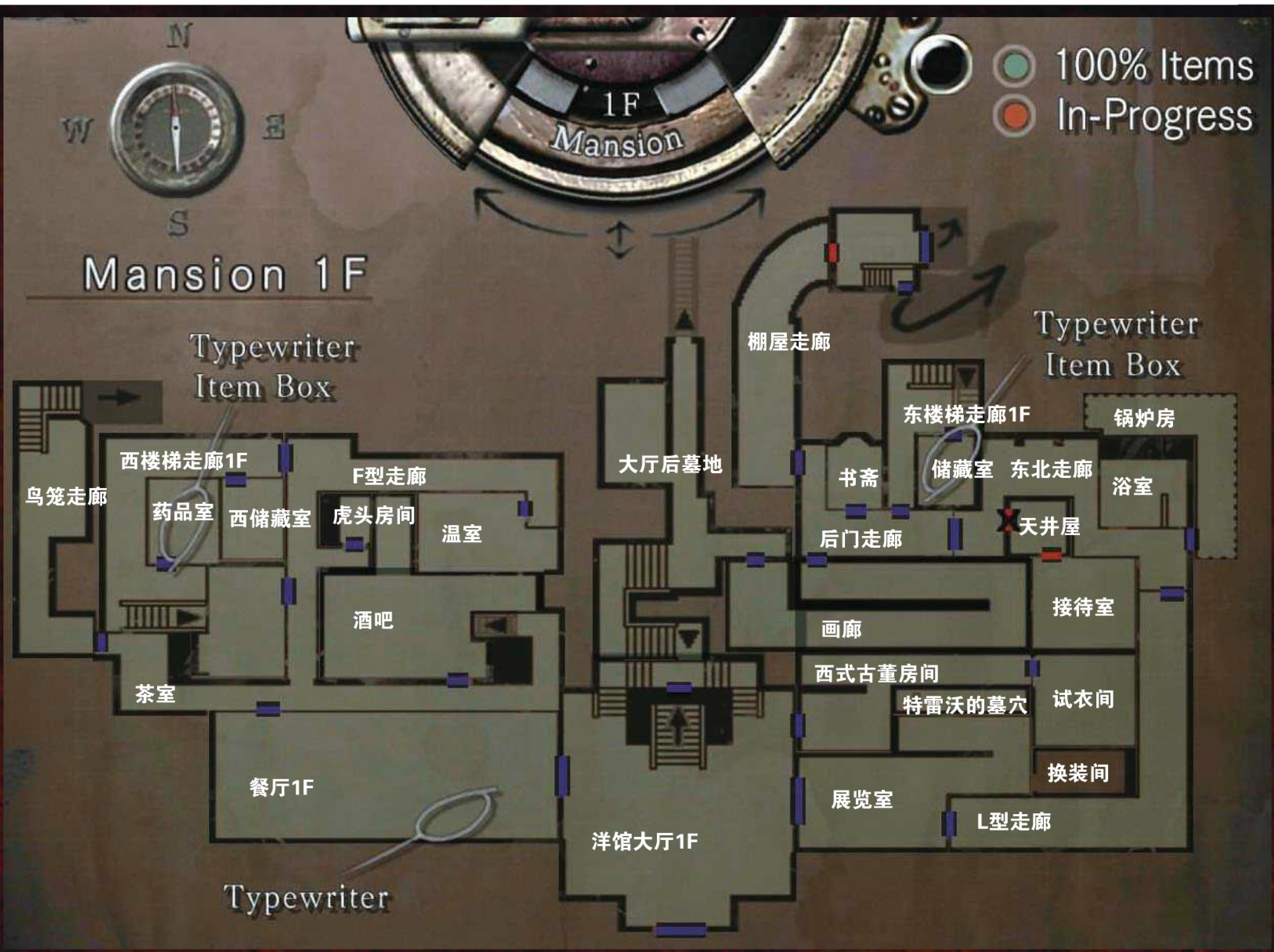
以下攻略为 Chris 及 Jill 的合并式攻略，以 Jill 篇为主，Chris 篇有不同的流程会在每段最后的括号中标出。攻略中只会提示关键物品的取得，两位主角各 6 种结局总共 12 种，攻略以最佳结局为主，如何取得其它 10 个结局会在流程中提及。攻略的每小段以取得关键道具分割，方便查询，房间名称以日语解体真书的直接翻译为准。攻略中以红色（黄色）标注的为重要道具，以蓝色标注的为有用道具。

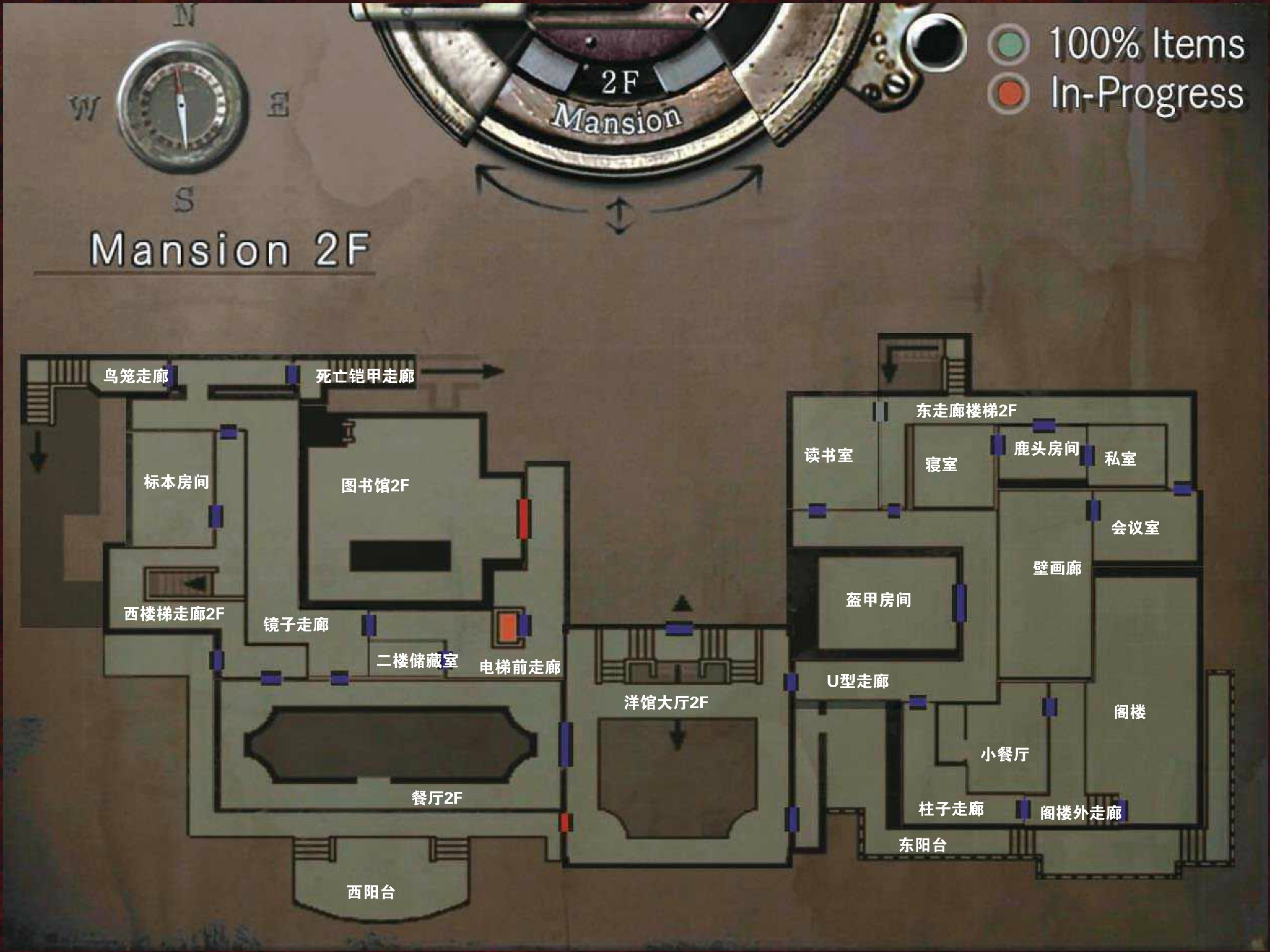
洋馆（上半部分）

1. 和 Barry 进入洋馆大厅 1F 左侧的大门来到餐厅 1F，来到房间的另一侧发生剧情，进入旁边的门。左转来到茶室的小厅发生剧情，原路返回餐厅。剧情结束后返回洋馆大厅 1F。上楼到 2F 再下楼会发生剧情，获得**开锁铁线**，之后与 Barry 分头行动开始自己探索。（Chris 篇不会获得开锁铁线，只能在大厅地上捡到一把手枪。）

2. 回到之前的茶室继续前进进入鸟笼走廊，上楼来到 2F 的镜子走廊。顺着走廊前进躲过一个丧尸后在镜子前的雕像调查取得**黄金箭矢**，躲过下一个丧尸后在走廊尽头进入画面上方的门来到餐厅 2F。

3. 从餐厅 2F 东侧的大门来到洋馆大厅 2F。从楼梯下一段阶梯后进入 1 楼半的壁画小门来到大厅后墓地。顺着小路来到一个华丽的墓碑前，在道具栏调查黄金箭矢取得黄金箭头，在墓碑前使用打开墓碑，下楼在墓穴大屋的另一头找到**诅咒之书**，调查翻转后取得书背的**剑标钥匙**。之后一路返回到洋馆大厅 1F。





4. 进入洋馆大厅 1F 东侧的大门，在展览室推动柜子爬上后可在雕像的瓶子中取得洋馆 1F 地图，打开展览室锁住的门（剑标钥匙：1）到达 L 型走廊一路前行进门。来到东北走廊后进入右侧旁边的铁门来到锅炉房，小心这里的丧犬，取得尽头的**除草剂**，这里也有大量药草。（Chris 需要在东北走廊的中央进入浴室，调查浴缸放掉脏水后取得小钥匙 1，之后再开启锅炉房的门进入。）

5. 回到东北走廊一直前行，走到尽头会看到一个大门和一个小门，进入小门后再进入一个门来到接待室。取下墙上的**霰弹枪**会听到机关启动的声音，出门后天花板开始徐徐下降，这时调查两个门发现全部锁住了，等待剧情发生。剧情结束后进入大门。后门走廊的画面左侧有一个门，进入后来到东楼梯走廊 1F，躲过楼梯角落里的丧尸可以在储藏室进行道具的整理。出门上楼到东楼梯走廊 2F 后右转，杀掉挡路的丧尸后进入尽头的门来到 U 型走廊。右转躲开丧尸进入小门，在读书室取得**狗笛以及打火机**。（Chris 无法直接取得霰弹枪，需要到洋馆 1F 西侧－西楼梯走廊的西储藏室取得坏的霰弹枪后，回到接待室取下好的霰弹枪再放上坏的霰弹枪。Chris 需要在储藏室拿到小钥匙 2。在读书室 Chris 无法取得打火机因为他身上已经有一个了。）

6. 出门顺着 U 型走廊一直走到尽头打开锁住的门（剑标钥匙：2）来到洋馆大厅 2F，发生剧情会收到 Barry 赠送的硫酸弹，不过要保证道具栏里有空位。下楼再次回到茶室走廊，杀掉挡路的丧尸在走廊尽头下楼打开锁住的门（剑标钥匙：3）不用进入。之后返回洋馆大厅 1F 上到 2F 来到餐厅 2F，打开西北角锁住的门（剑标钥匙：4）后扔掉剑标钥匙。进入到西楼梯走廊 2F 后前行一段打开锁住的铁门来到西阳台，使用狗笛，不久后会奔来两只丧犬，杀掉脖颈处闪光的丧犬后取得**项圈**，调查后获得**金属块**，翻转过来后再调查即可取得钥匙模型。出门时可扔掉狗笛。（Chris 第 3 次使用剑标钥匙后需要进入厨房，在食品柜上捡到小钥匙 3。用小钥匙 2 打开西楼梯走廊 1F 的西储藏室可以取得坏的霰弹枪，用小钥匙 3 打开西楼梯走廊 2F 锁住的铁门然后使用狗笛。）

7. 绕过楼梯来到另一侧打开走廊尽头反锁的门后进入镜子走廊，走进面前的走廊后右转，暴走丧尸起身，可以无视他直接进入小门。顺着死亡铠甲走廊一直走到一个机关前，调查取得**铠标钥匙**，再在机关处安上之前取得的钥匙模型取消机关，原路返回。

8. 躲过暴走丧尸后进入镜子走廊中央的门回到西楼梯走廊 2F，下楼梯后有药品室，可以整理一下道具记得带上除草剂。顺着走廊走到尽头打开锁住的门（铠标钥匙：1）。F 型走廊直走进入尽头的门来到温室，在角落的水泵使用除草剂后调查水泵转到 RED，挡路的植物被消灭，在植物后面取得**死亡面具 1**，旁边的架子上有大量药草可以拾取。（Chris 在 F 型走廊需要进入饲养员小屋，调查桌子上的文件触发剧情，在衣柜里面捡到小钥匙 4。）

9. 出门顺着走廊走向左转接连躲过 2 个丧尸后打开反锁的门回到茶室的走廊。左转打开走廊左侧的酒吧的门（铠标钥匙：2）不用进入，之后前往洋馆大厅 2F。打开东南角的门，经过一个小走廊后来到东阳台，会看到已经死去的队友 Forest Speyer，在他旁边有**榴弹枪**。拾取后假若不继续来到阳台尽头拾取药草的话 Forest 就不会醒来。回到洋馆大厅 2F，进入东侧的门，打开 U 型走廊里两个锁住的门（铠标钥匙：3+4），进入盔甲房间先不要进入另一个门，解谜最简单途径为：右上－左下－右下的顺序推动铠甲，然后按下小桌子上的按钮打开墙上的机关，会得到**宝石箱 A**，前后各调查一次箱子打开获得**死亡面具 2**。出门左拐进入走廊中央的门后回到东楼梯走廊 2F，打开走廊中央锁住的门（铠标钥匙：5）来到鹿头房间，进入画面上方的门来到私室碰到 Barry。之后解谜为：找到房间里的**蜜蜂标本**，**黄金蜜蜂**，**挂钩**；将黄金蜜蜂和挂钩组合放到之前标本的位置，而标本则放在黄金蜜蜂原来的位置，取得风之纹章，快速离开房间，下楼进入储藏室整理道具。（Chris 无法取得榴弹枪，进入鹿头房间后先右转进入寝室取得小钥匙 5，使用小钥匙 4 打开对面的房间去拿风之纹章。）

10. 回到后门走廊，躲过丧尸打开转角处的门（铠标钥匙：6，使用完毕可以扔掉了）进入画室，画廊之谜最速解法（以刚进入画廊第一幅画为 1，走廊尽头侧面最后一幅画为 6）1–4–5 的顺序调查，最后调查尽头 Lisa 的画像后暗门打开，在地上取得**死亡面具 3**。打开反锁的门来到墓地，这时可以将身上的 3 个面具放进地下墓穴的 4 个石像中的 3 个上，对应顺序为（面具 1– 雕像左 1，面具 2– 雕像左 2，面具 3– 雕像左 4）。之后返回洋馆大厅 2F 进入 U 型走廊。（Chris 画廊之谜解开后需使用小钥匙 5 打开反锁的铁门。）

11. 进入之前走廊打开却没进入的门来到柱子走廊，见到受伤的 Richard，此时可以选择救或者不救，为了他手上的那把加强版霰弹枪我们做一次好人。从 2F 东侧来到 2F 西侧，进入餐厅 2F 西北角左侧的门，下楼来到药品室在架子上取得**血清**。从道具箱里取得打火机，一路返回到 Richard 的所在地，整个过程少于 4 分钟的话 Richard 就可以被救活。剧情后打开走廊另一头的门进入一个阁楼外走廊，躲过或杀掉丧尸进入走廊里面的小门。 在漆黑的小餐厅里找到烛台后使用打火机点亮蜡烛，推开一个木柜后在里屋取得**琴谱 A**。（Chris 篇取血清的任务会交给 Rebecca，将血清带到 Richard 受伤的地方后，三人会自动来到洋馆 1F 西侧取得血清的药品室。）

12. 之后一路回到餐厅 1F，在之前 Barry 调查血迹的地方取得**木盾**。

13. 来到之前打开却没进入的酒吧，绕过钢琴来到角落推开柜子取得**琴谱 B**。

14. 将琴谱 A 和琴谱 B 组合获得完整琴谱，在钢琴处使用弹奏钢琴，进入打开的暗门，在雕像处调查取得**金盾**，再安上木盾后暗门再次打开。（Chris 篇弹琴的任务交给了 Rebecca，不过一开始她弹的不熟练，此时 Chris 只要返回一次洋馆大厅 1F，再回到酒吧，Rebecca 就已经练好了。）

15. 回到餐厅 1F 将金盾安到之前木盾的地方，机关开启，来到座钟处进行解谜：Large–Left 两次，取得**盾标钥匙**。

16. 回到之前取得琴谱 A 的阁楼外走廊打开锁住的木门（盾标钥匙：1，可以丢掉了），之后会进入 BOSS 战。

BOSS战——大蛇

这里无需战斗，只要躲在Richard身后大蛇基本就不会伤到你了，剧情后拾取Richard掉落的突击霰弹枪和屋子另一侧角落的**死亡面具4**后快速逃离。在躲避的时候切忌走大蛇的脑后或者侧面，正面碰到的话它的猛咬攻击肯定会攻击到玩家，假若中毒需要回到之前替Richard取得血清的地方找血清解毒。（因为之前Richard已经被转移到了药品室，所以迎战大蛇时Chris是没有Richard协助的，直接取得面具就好。假如中毒，则需要操纵Rebecca为他取一次血清然后返回阁楼外走廊替他治疗。）

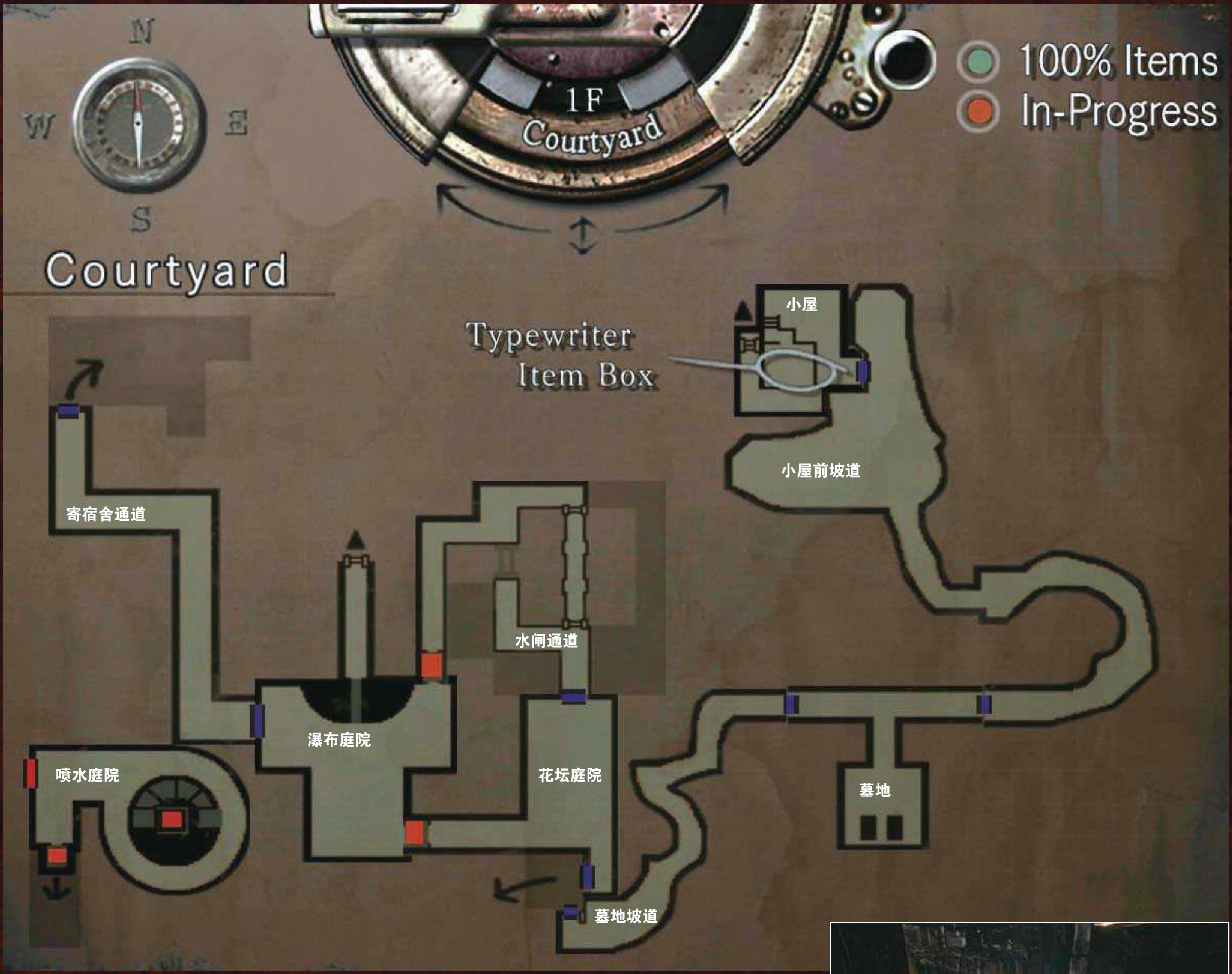
17. 带上足够的弹药和补药后来到地下墓穴，安上最后一个死亡面具后棺材落下，上前调查后迎战BOSS。

BOSS战——红头丧尸

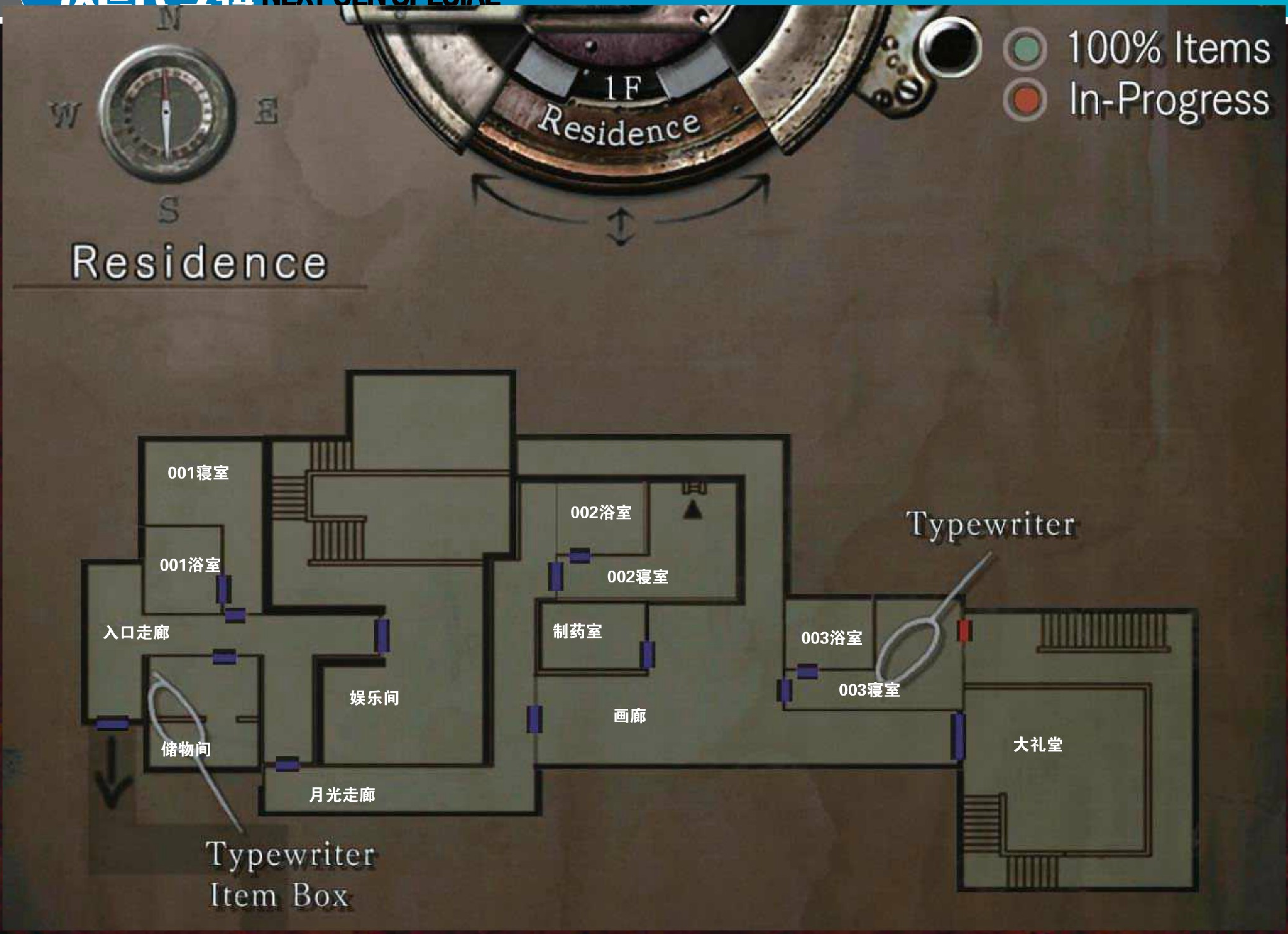
就是暴走丧尸的HP加强版，行动迅速攻击力强，不过它只会一路向前冲过来，用高输出武器一会儿就挂了。

战斗结束后在棺材中取得**家族纹章A**，按下开关后打开锁住的出口。经过画廊回到后门走廊，杀掉或躲开挡路的丧尸后进入铁门。在棚屋通道的尽头安上家族纹章A打开通往中庭的棚屋的门。在棚屋进入右边的小门来到中庭。

中庭（上半部分）–寄宿舍



1. 墓地坡道一路向下走看到正在转动的红色鸡，调查后在风不大的时候找好时机将它停在W，之后看到的蓝色鸡则停在N，开启铁门进入。路过墓地进入另一个铁门，小屋前坡道一路向上来到Lisa的小屋。往屋子深处走跳下后可捡到**四角把手**，从道具箱拿出风之纹章，剧情后躲避Lisa往棚屋返回，在墓地处先将风之纹章安到右面的墓碑上取得星月日三个纹章，调查这3个纹章背后出来凸起，然后安到左面的墓碑上，可以取得强力武器**麦林**。

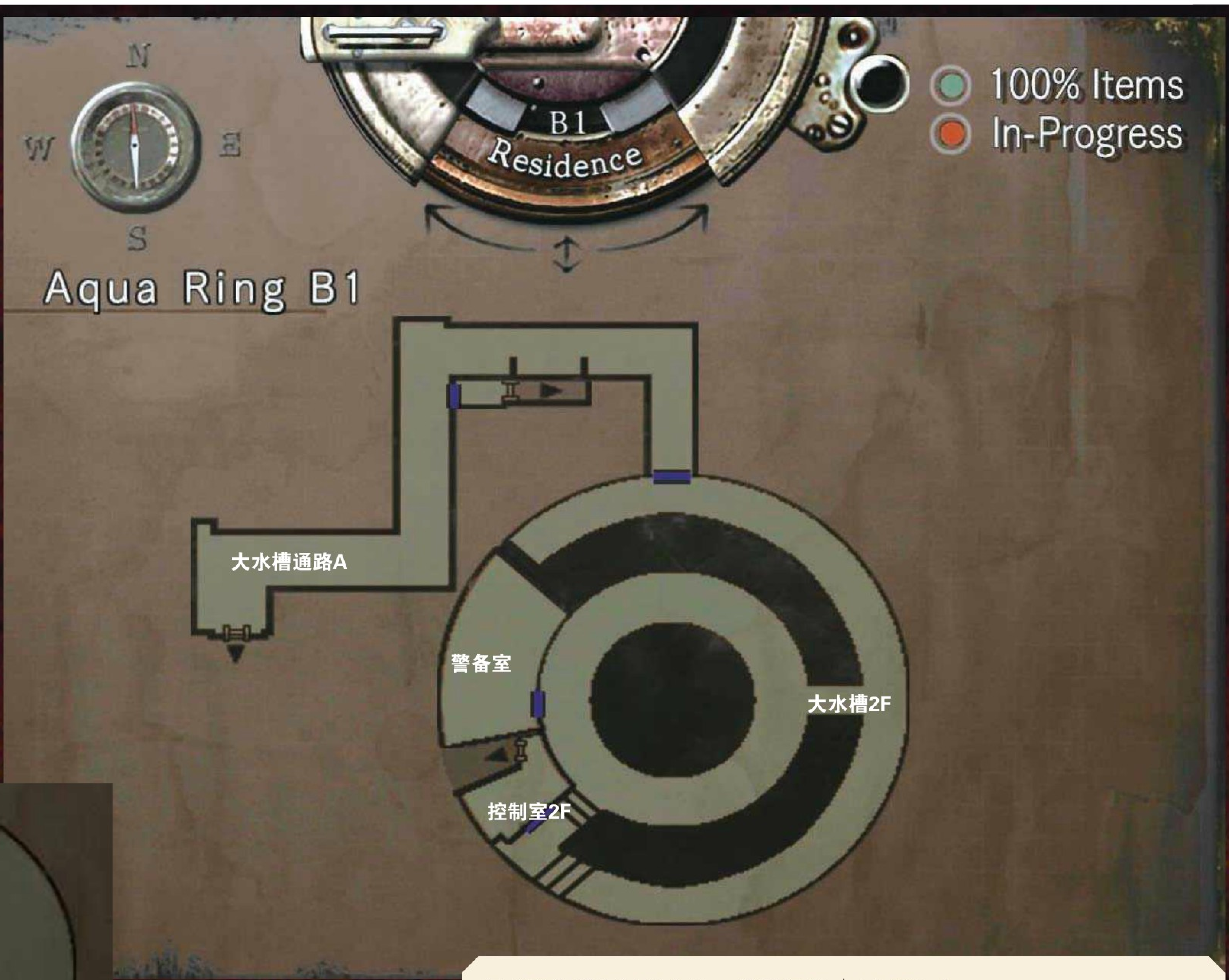


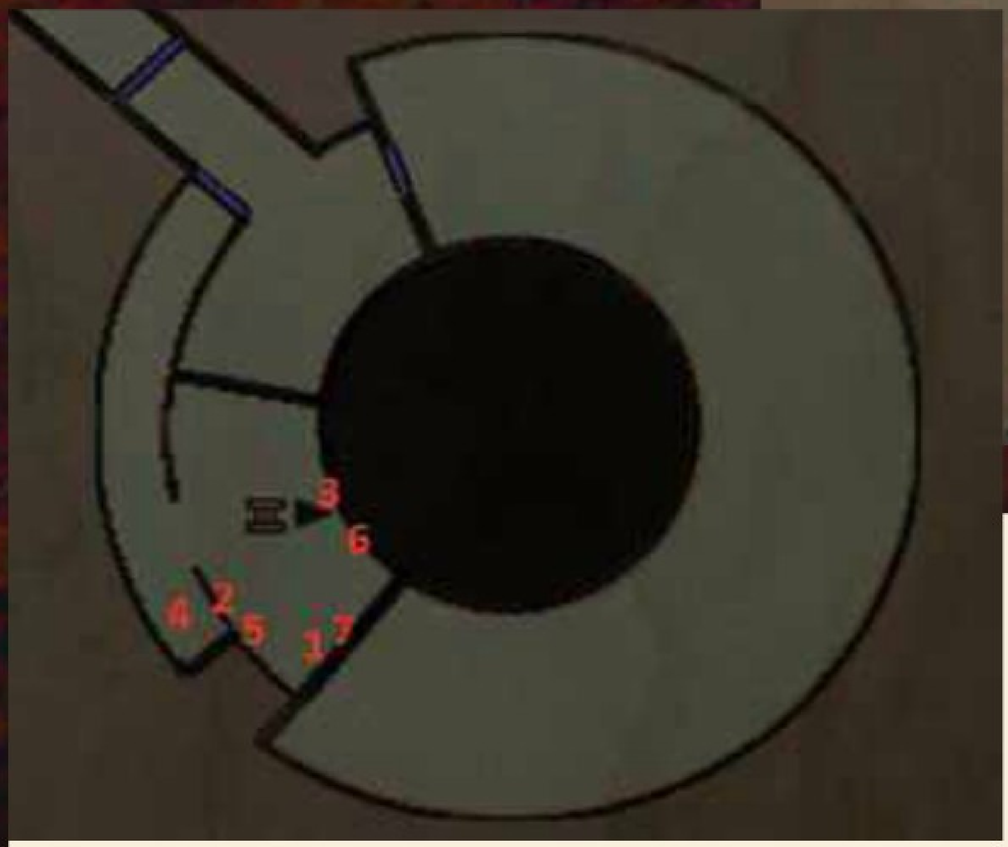
2. 进入棚屋的大门来到花坛庭院，无视3只丧犬直接进入对面的大铁门。来到水闸通道在水池机关处使用四角把手放水，跳下又爬上坐道路尽头的升降机来到瀑布庭院，右转进入大门。在寄宿舍通道一路前行无视掉落的毒蛇进入寄宿舍。右转来到入口走廊，右边的是储物间，可以整理道具。出门后右转进入走廊尽头的大门，这个娱乐室里有两个小蜘蛛，基本没什么威胁无需浪费弹药，左转U字弯下楼来到吧台可以取得**红皮书**。出门后来到入口走廊丁字处将箱子推到两个摞在一起的箱子前，可以爬上爬下通过有洞的地方，进门来到月光走廊。

3. 走到尽头可以取得寄宿舍的地图，不过不要按确定过快以免调查了破洞。进入002寝室的002浴室，在架子上取得**001寝室钥匙**，一路返回到入口走廊的001寝室使用钥匙后丢掉。

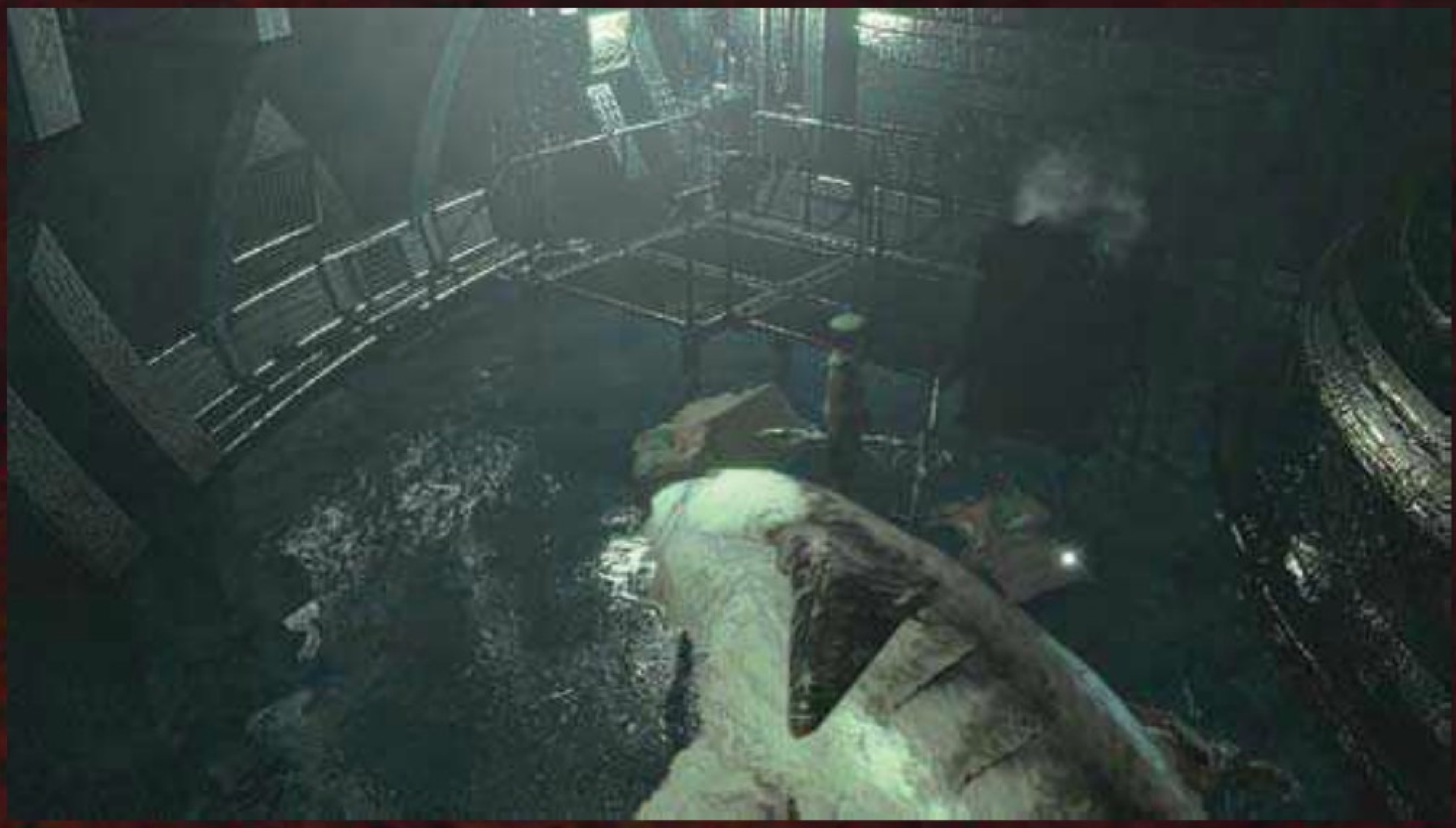
4. 进入 001 浴室调查浴缸放水取得**控制室钥匙**，返回月光走廊进入 002 寝室，向上推左边的书架然后向右推右边的书架露出梯子爬下。

5. 顺着大水槽通道 A 前行，将 3 个箱子挨个推入水中搭成一座桥通过水槽。进入被水淹没的铁门来到大水槽二层，左转逆时针跑，鲨鱼出现后继续跑，来到尽头使用控制室钥匙开门后丢掉。从梯子下去来到控制室，墙上可以取得大水槽地图，调查桌上的文件，记下之后需要释放的阀门号是 1 还是 2 还是 3。此时要释放压力进行排水，解谜方法如下图按顺序调查。





6. 从控制室西北角的铁门出去来到地下仓库右转进入大铁门来到大水槽一层，地上的鲨鱼直接绕过就好。来到尽头的水池爬上铁台调查发光的配电盒，此时海王鲨鱼一顿折腾钥匙掉落水中，不要下水将配电箱推入水中拉下旁边操纵台的开关它就被电死了，之后下水取得**画廊钥匙**。回到地下仓库，从另一个门来到大水槽通道 B，拐个弯顺着梯子爬上，出门后来到之前推箱子搭桥的地方，因为水已经退去，所以之前走的道路就是新的通路。一路回到月光走廊打开画廊的门，钥匙扔掉。（Chris 篇假若之前救活了 Richard，那么这里他就会为了保护自己的队友而光荣牺牲，放水后路过第一个鲨鱼时可在旁边取得 Richard 的突击霰弹枪。）



7. 走入画廊的走廊，在转角的尸体处捡起**杀虫剂**。返回至月光走廊取得地图的地方使用杀虫剂。

8. 返回画廊，在之前取得杀虫剂的尸体处继续往走廊深处走，在蜂窝下取得 **003 寝室钥匙**，打开画廊里 003 寝室的门后钥匙扔掉。进入后在书架先调查抽出文件，使用红皮书放进书架的缺口，解谜最快途径，1–4 互换，2–6 互换，3–7 互换（1234567 为 7 本书最开始从左到右的顺序），书架侧移暗门出现。

9. 此时游戏出现分支，可以直接进入刚才解谜打开的暗门迎战植物 42，回避战斗的方法则是出门回到画廊，进入对面的制药室。门上的密码有 6 种组合，356 三个数字排列，所以是 356,365,536,563,635,653，都试一遍就能碰巧打开。需要保证道具栏至少有 3 个空位。取得 3 个空瓶，之后调查药品架和水槽可以填充空瓶。解谜如下：

水=1

UMB3=3

NP004=4（由水+UMB3组成）

Yellow6=6，

UMB7=7（由水+Yellow6组成）

UMB10=10（由NP004+Yellow6组成）

VP017=17（由UMB10+UMB7组成）

V–JOLT=20（由VP017和UMB3组成）。

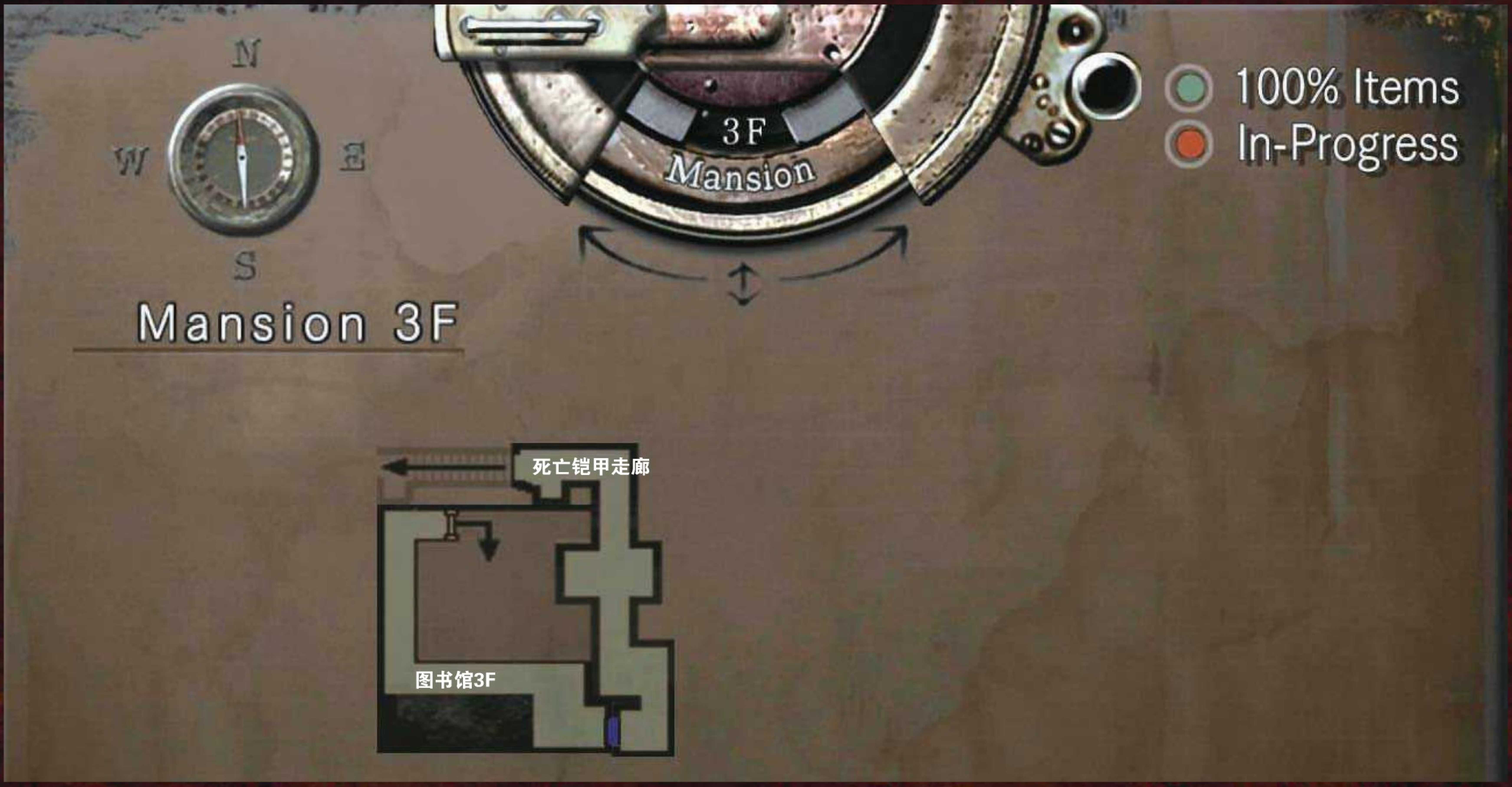
带着 V–JOLT 一路返回控制室，顺着梯子爬上来到大水槽二层，之后来到警卫室。在植物 42 的根部使用 V–JOLT，扔掉所有空瓶，返回寝室 003 开门进入到大礼堂，剧情动画后植物 42 死亡。

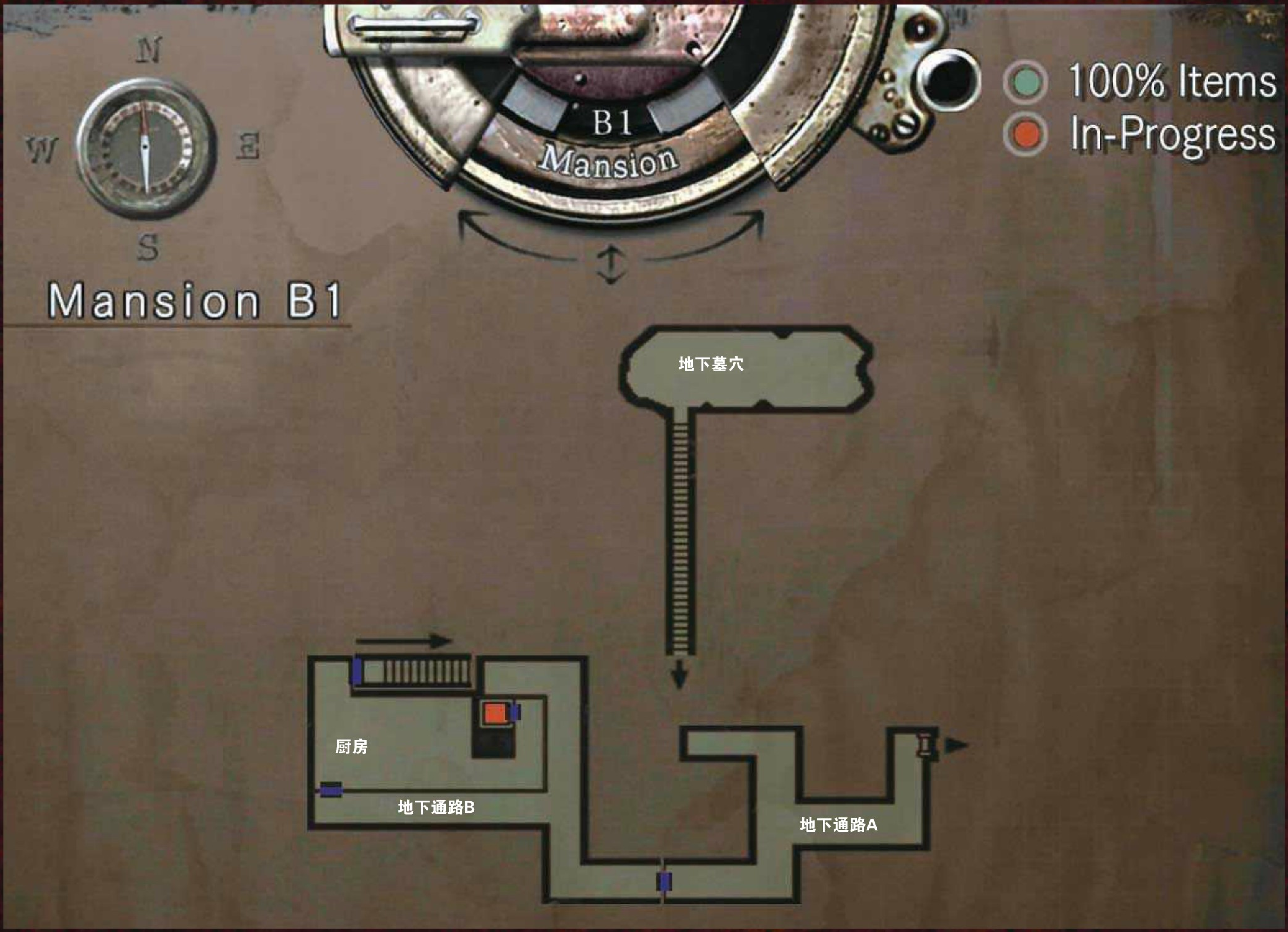
BOSS战——植物42

假若不配药直接与植物 42 开战的话，最好有强力武器保证。1 楼不是好地方，上楼梯到 2 楼，躲避植物 42 的触手甩动攻击和酸液喷洒攻击，趁它开花时攻击核心部分。在平台需要多走动，也可以在几个角落卡它的攻击死角。（Chris 篇假若之前没有救活 Richard，进屋迎战 BOSS 后会被植物 42 卷起来，此时 Rebecca 就会突然出现，玩家就可以使用她替 Chris 配药然后去毁掉植物 42 的根部，因为 Chris 没有药理知识在之前没法配药，这里可以悠哉配药，因为没有救助时限。被毁掉根部的植物 42 就是弱化版的了。而假若救了 Richard 的话，这里就需要与植物 42 硬拼没有别的办法了。）

10. 在大礼堂的壁炉中捡到**盔标钥匙**，在储物间整理好道具后一路返回洋馆。

洋馆（下半部分）


N
W
E
S
Mansion 3F
3F
Mansion
100% Items
In-Progress
死亡铠甲走廊
图书馆3F


N
W
E
S
Mansion B1
B1
Mansion
100% Items
In-Progress
地下墓穴
厨房
地下通路B
地下通路A

1. 此时洋馆中猎杀者开始出现，它们具有跳起后一击必杀的能力，假若没有把握最好及时干掉它们，麦林一击必杀，榴弹枪和霰弹需要2~3枪。来到东楼梯2F，这里有3只猎杀者，包括楼下的一只。上楼后左转走到尽头进入会议室，打开会议室另一侧锁住的门（盔标钥匙：1）来到壁画廊，将雕像顺着缺口直推到底，无视两边逐渐靠拢的墙壁。推到底后从缺口出去左转来到尽头拉动机关，墙壁逐渐打开，此时需要迅速返回缺口里面的屋子，将雕像推到左边的凹陷处后机关失效暗门打开，进入后在洞口处跳入地下，拾起地上的**最后之书上册**，调查翻转到背面取得**鹰之硬币**，之后调查墓碑后打开机关出现梯子爬下。

2. 经地下通路A来到地下通路B，在地下通路B的北部尽头拉动电闸开启电梯。之后从西侧出口进入厨房。右拐注意地上装死的丧尸进入电梯来到洋馆2F。出电梯后来到电梯前走廊，右转U字弯进入二楼储藏室，取得大量弹药补给以及**蓄电池**。出门左转U字弯打开反锁的门回到镜子走廊。之后顺着镜子走廊来到死亡铠甲走廊，绕过之前取得钥匙的机关打开走廊尽头的门（盔标钥匙：2），准备再次迎战BOSS大蛇。

3. 图书馆分为上下两层，遇到大蛇后不要硬拼顺着梯子来到下层。

BOSS战——大蛇

此战无法回避，必须战胜大蛇取得关键道具。大蛇的攻击杀伤力很高，不过可以利用场地中书架的后方与大蛇周旋，BOSS很怕硫酸弹和火焰弹，找准机会对他发射就好，打身体的任何部分都可以，还是要避免正面对着大蛇的头部，很难躲开。

4. 击败大蛇后在掉落的书中取得**最后之书下册**，调查翻转到另一面取得**狼之硬币**。一路返回到镜子走廊，然后来到西楼梯走廊2F。

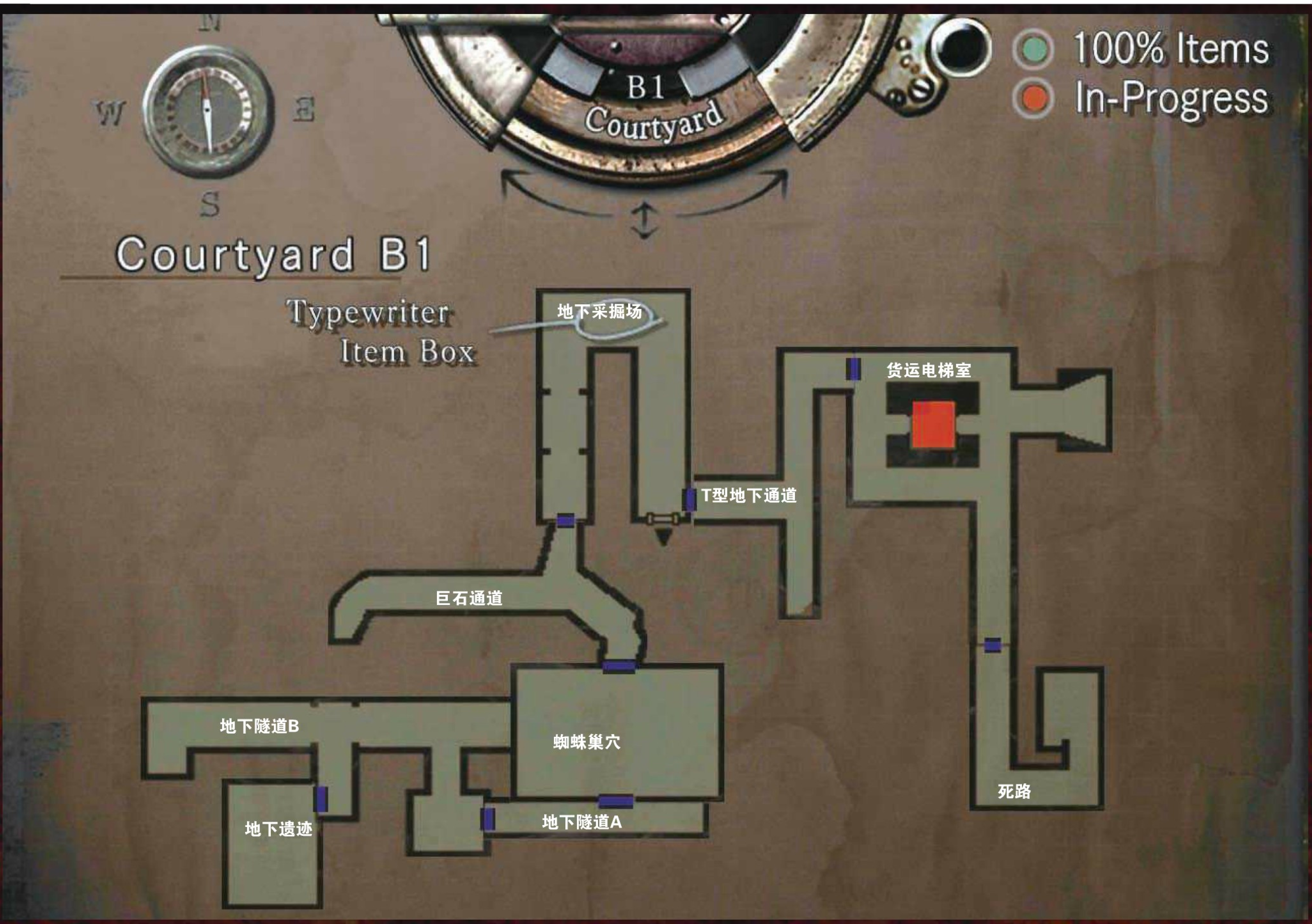
5. 在楼下的药品室整理一下道具后返回2F，打开楼梯口的门（盔标钥匙：3）来到标本房间。将两个柜子推到两个标本的下面，之后关灯。先走到任意一个头的下方，老鹰的头就会固定在那里，之后走老鹰视角的死角也就是它的下面来到房间的另一边取得宝石，然后利用同样方法返回到另一边取下另一个宝石。**红宝石**和**黄宝石**到手。出门下楼从西楼梯走廊1F一路前进无视猎杀者进入尽头的门来到F型走廊，躲避猎杀者进入小道里的虎头房间。

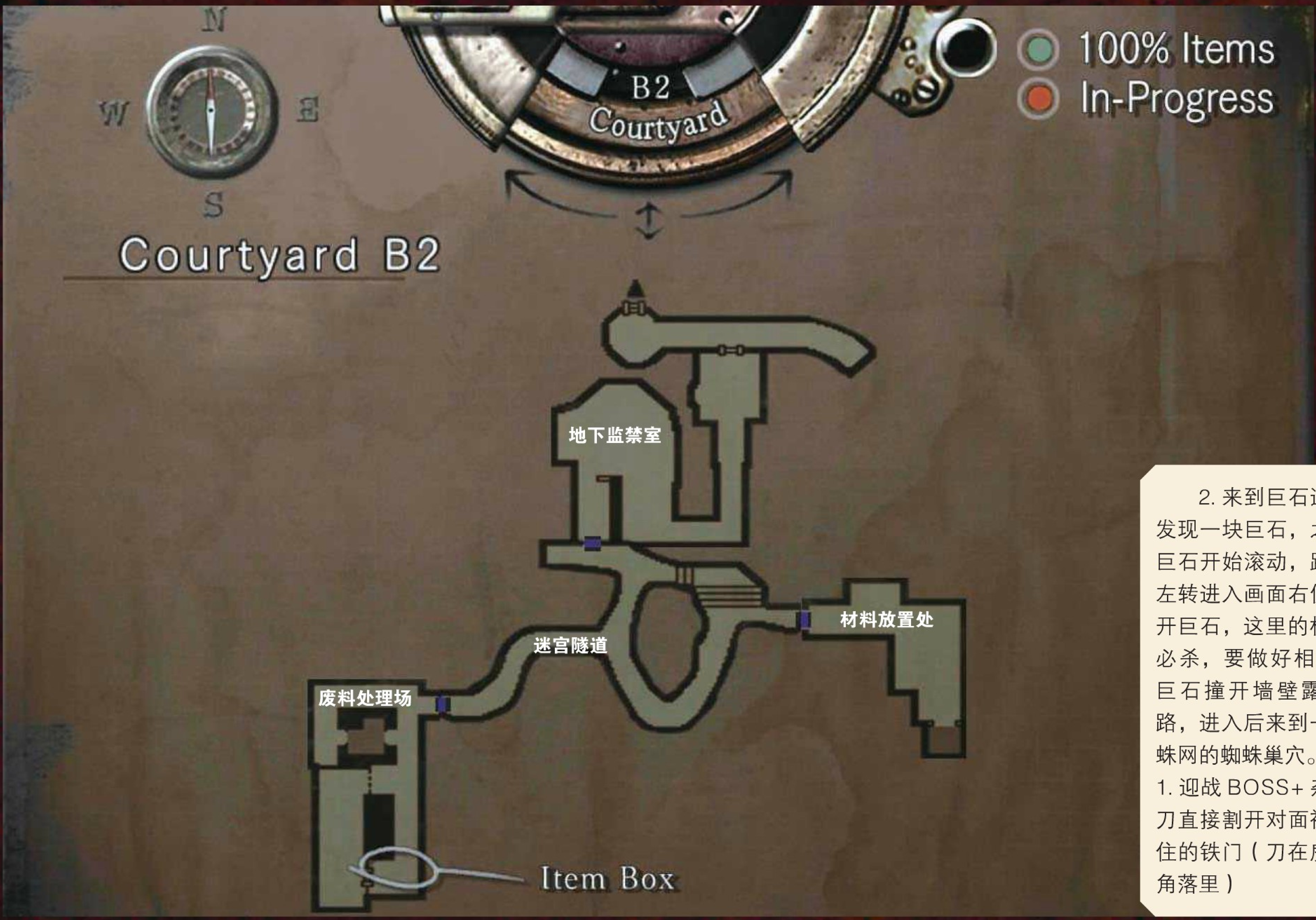
6. 使用黄色宝石取得**MO磁碟A**，出门一路回到洋馆大厅1F，打开东北角的门（盔标钥匙：4，钥匙可以扔掉了）进入西式古董房间，在里侧走廊的东侧进入试衣间，解决一只烦人的丧尸后在柜子上取得**宝石箱B**，将宝石箱B与红宝石组合后出现五巧板谜题，按下图拼凑解谜，需要注意的是拼的时候一定要紧凑，包括边缘尽可能靠外，五巧板的方向并不一定如图，不过组合是固定的，宝箱打开后取得胸针，调查可获得**家族钥匙**。

7. 回到洋馆大厅1F后通过墓地绕到后门走廊，打开走廊中央一直锁住的门丢掉家族钥匙进入书斋。打开桌上的台灯，取得书柜上的**家族纹章B内胆**。带上四角把手出门一路回到中庭的水闸通道。（Chris篇到了书斋后会听到Rebecca来自楼上的惨叫，此时需要在3分钟内赶到之前取得狗笛的读书室杀死猎杀者救下Rebecca。）

中庭（下半部分）-矿场

1. 从水闸通道的另一侧坐升降机下到瀑布庭院，在东南角没电的升降机处使用蓄电池启动升降机，坐升降机返回到花坛庭院。然后来到水闸通道使用四角把手蓄水，坐花坛庭院的升降机回到瀑布庭院，此时瀑布消失露出后面的暗道，来到尽头处爬下来到矿场。可以在地下采掘场的道具箱整理一下道具放入四角把手，然后从下来时梯子旁边的门来到T型地下通道。左拐进门来到货运电梯室，进入东北走廊尽头的门来到死路，前行看到S.T.A.R.S的副队长，也是Bravo小队的队长Enrico Marini。剧情结束后获得**六角把手**，之后一路返回到地下采掘场。前行会碰到无法越过的深坑，在左侧的小洞处使用六角把手转动机关后可通过，进入走廊尽头的门。





2. 来到巨石通道后右拐发现一块巨石，之后转身后巨石开始滚动，跑一会儿后左转进入画面右侧的缺口躲开巨石，这里的机关是一击必杀，要做好相应的准备。巨石撞开墙壁露出新的通路，进入后来到一个满是蜘蛛网的蜘蛛巢穴。出现分支：1. 迎战 BOSS+ 杂兵，2. 拿刀直接割开对面被蜘蛛网封住的铁门（刀在房间的西北角落里）

BOSS战——黑虎蜘蛛

黑虎蜘蛛体型巨大，会使用飞扑攻击和毒液攻击，后者可以使主角中毒，一会儿出门就有蓝色草药，无须担心。蜘蛛怕火，所以有火焰弹可以用在它身上，霰弹弹药充足的话也可以用霰弹，小蜘蛛同样的方法可以解决。依然要保持不要正面对着蜘蛛的正面的战术思想。拿刀割开封门的蜘蛛网出门来到地下隧道 A，之前中毒的话左转走到底可以找到蓝色草药，从西侧的门来到地下隧道 B。在深坑旁边的小洞处三次使用六角把手后发生剧情，快速左转进入刚出现的缺口躲开巨石，这里被巨石碾压仍然是一击必杀。之后进入地下遗迹。房间的西北角有一块特殊颜色的墙壁，将雕像先推到那块墙壁的前面，然后在门口的小洞处使用六角把手拉出墙壁，雕像也被推出，再次使用六角把手将墙壁缩回。推动雕像至圆盘处，每次雕像上去都会逆时针转 90 度，第一次转 90 度后将其推下再推上即可再转 90 度，此时雕像的面朝方向就正确了，将其推入墙壁的凹陷处取得**圆筒**。(Chris 篇可在巨石通道入口捡到好用的火焰喷射器，击败黑虎蜘蛛或者直接逃到地下隧道 A 后，需要将火焰喷射器安在墙上的机关上才能来到地下隧道 B，之后回到地下隧道 A 后再取下火焰喷射器，然后回到巨石通道安上火焰喷射器才能返回地下采掘处。)

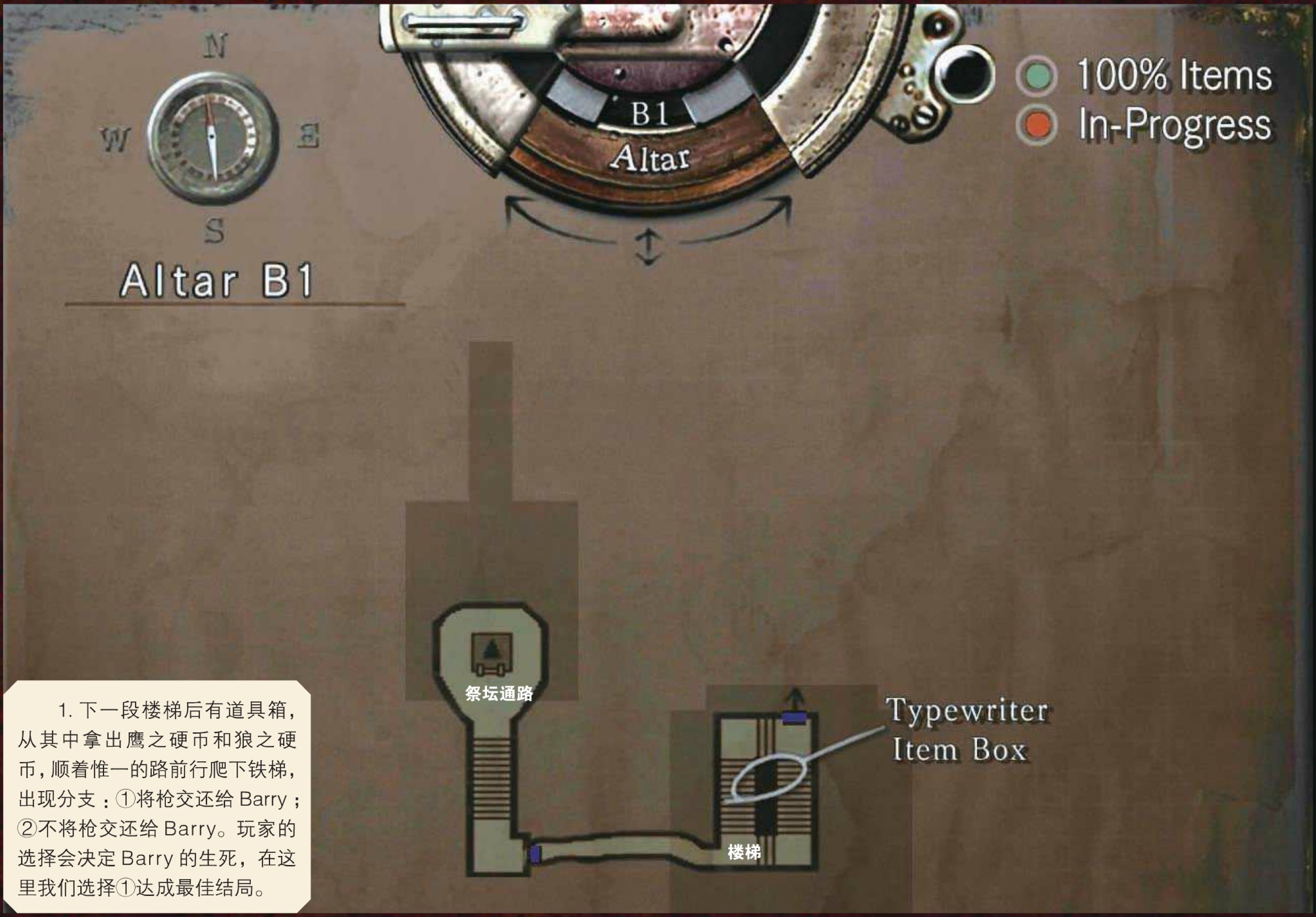
3. 一路返回到货运电梯室，在东侧的操纵台前调查可获得**轴承**，将其和圆筒组合获得**电梯轴承**，然后直接使用，红灯谜题的最速解法是：4231，电梯启动后和 Barry 一起来到废料处理场。剧情后再次分开。

4. 这里有道具箱可以整理一下道具，之后进入东北角的门来到迷宫隧道会碰到 Lisa，她是无法被击败的，所以利用场地的环形绕过她就好，进入东侧的材料放置处。将屋内的木箱推到货运电梯上面，拉动旁边的机关将木箱送走。一路返回到废料处理场，从道具箱旁的铁梯爬下，将木箱推到冲压机的深坑里，启动冲压机将木箱压坏可以看到**损坏的火焰喷射器**，跳下捡起，回到迷宫隧道，先走左侧岔路晃出 Lisa，然后走右侧岔路拉动墙上的机关，在 22 秒内赶到西北侧的机关处使用损坏的火焰喷射器打开锁住的铁门，进入后来到地下监禁室。

5. 一路向前穿过被水淹没的走廊，无视身后的小蛇来到有床的房间，在小桌子上取得宝箱，调查后可获得**家族纹章 B 外环**，连爬两个梯子后回到小屋。

6. 一路返回到洋馆的棚屋走廊，取下家族纹章 A，带上之前取得的家族纹章 B 内胆与外环组合获得**家族纹章 B**。从画廊通过墓地返回洋馆大厅 1F，在楼梯后面的大铁门处使用家族纹章 A 和 B，打开大门。

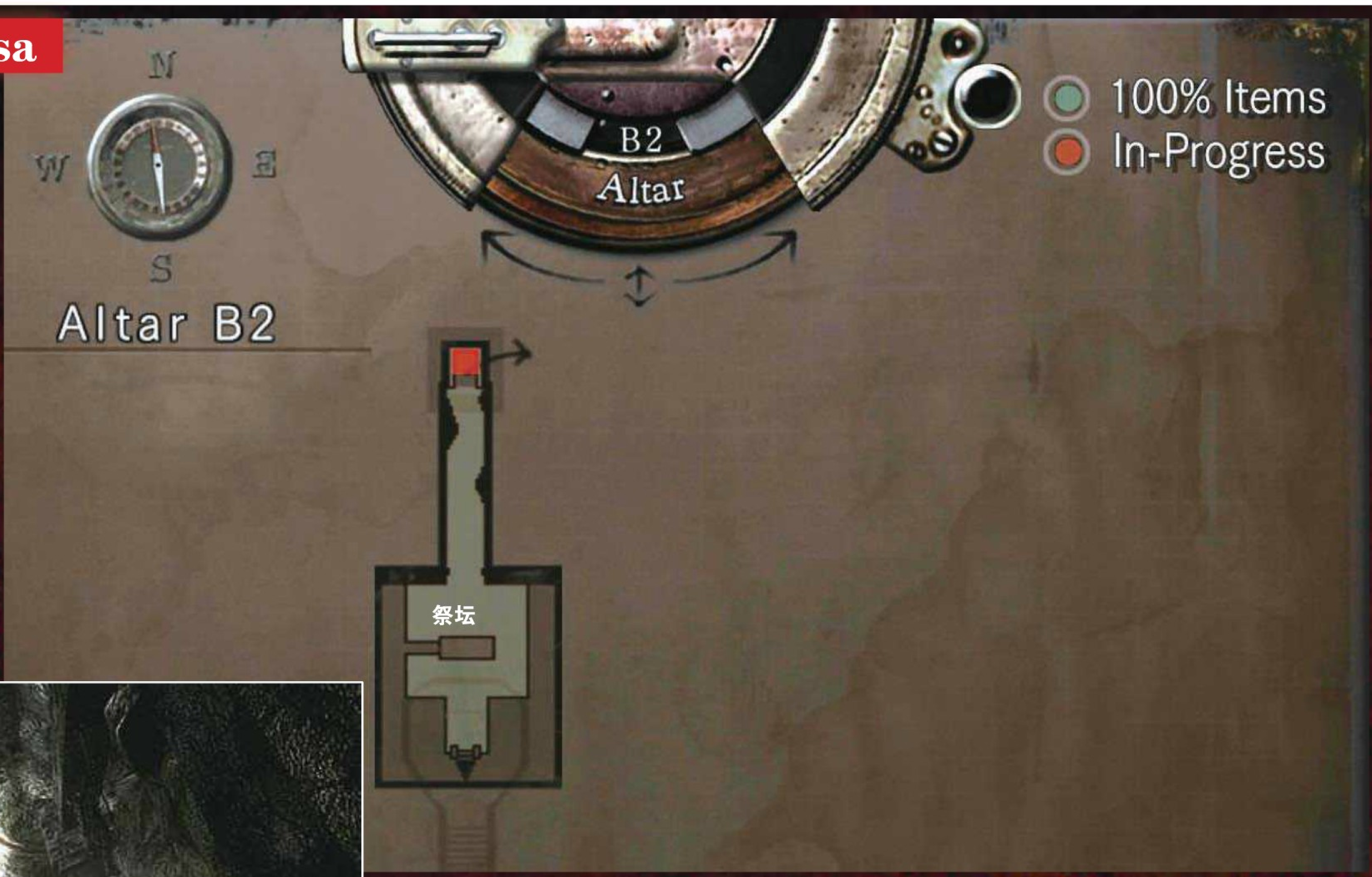
祭坛



1. 下一段楼梯后有道具箱，从其中拿出鹰之硬币和狼之硬币，顺着惟一的路前行爬下铁梯，出现分支：①将枪交还给 Barry；②不将枪交还给 Barry。玩家的选择会决定 Barry 的生死，在这里我们选择①达成最佳结局。

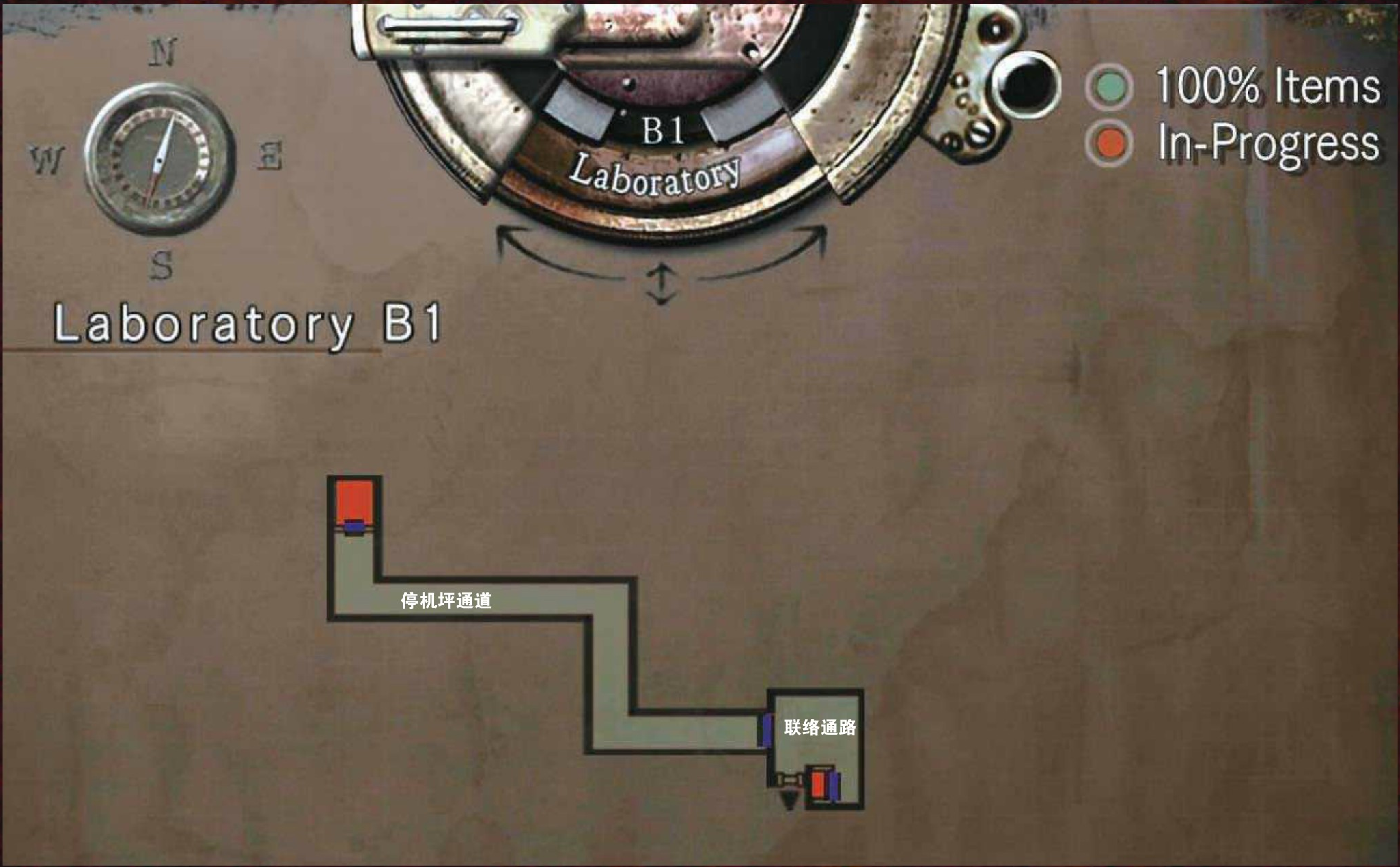
BOSS战——Lisa

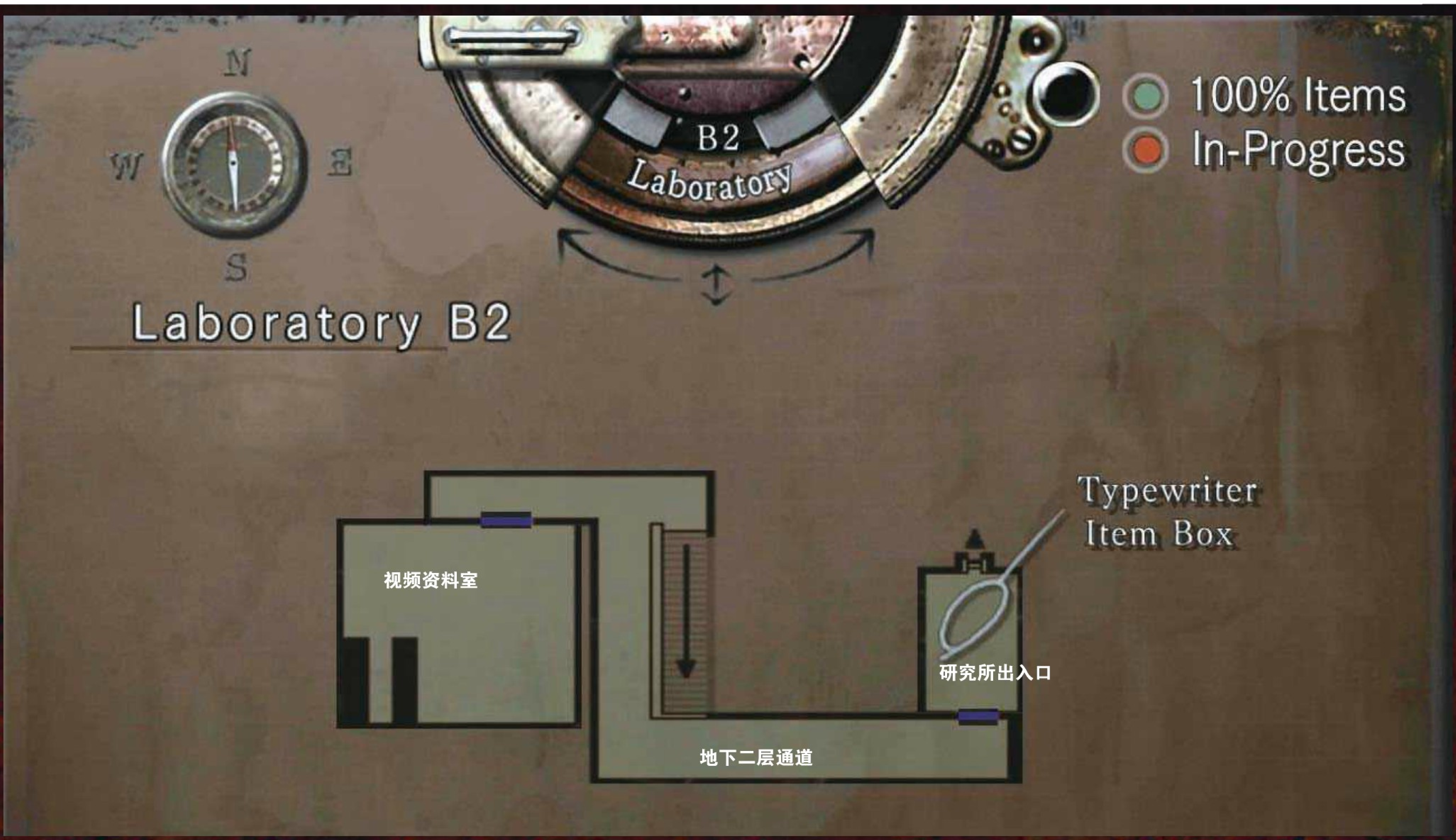
在这里可以击败Lisa，或者更方便的途径是将四角的四个石柱推下，不过要小心Lisa的攻击，普通攻击伤害就很大，一不小心在悬崖边上被攻击到的话会直接掉落悬崖而GAME OVER，Barry会开枪吸引Lisa的注意，而且能将Lisa打出很大的硬直，不过也不能太过拖沓导致巴瑞受伤太多被Lisa打落悬崖。四个石柱推下后棺材打开，悲惨的Lisa就自行了断了。

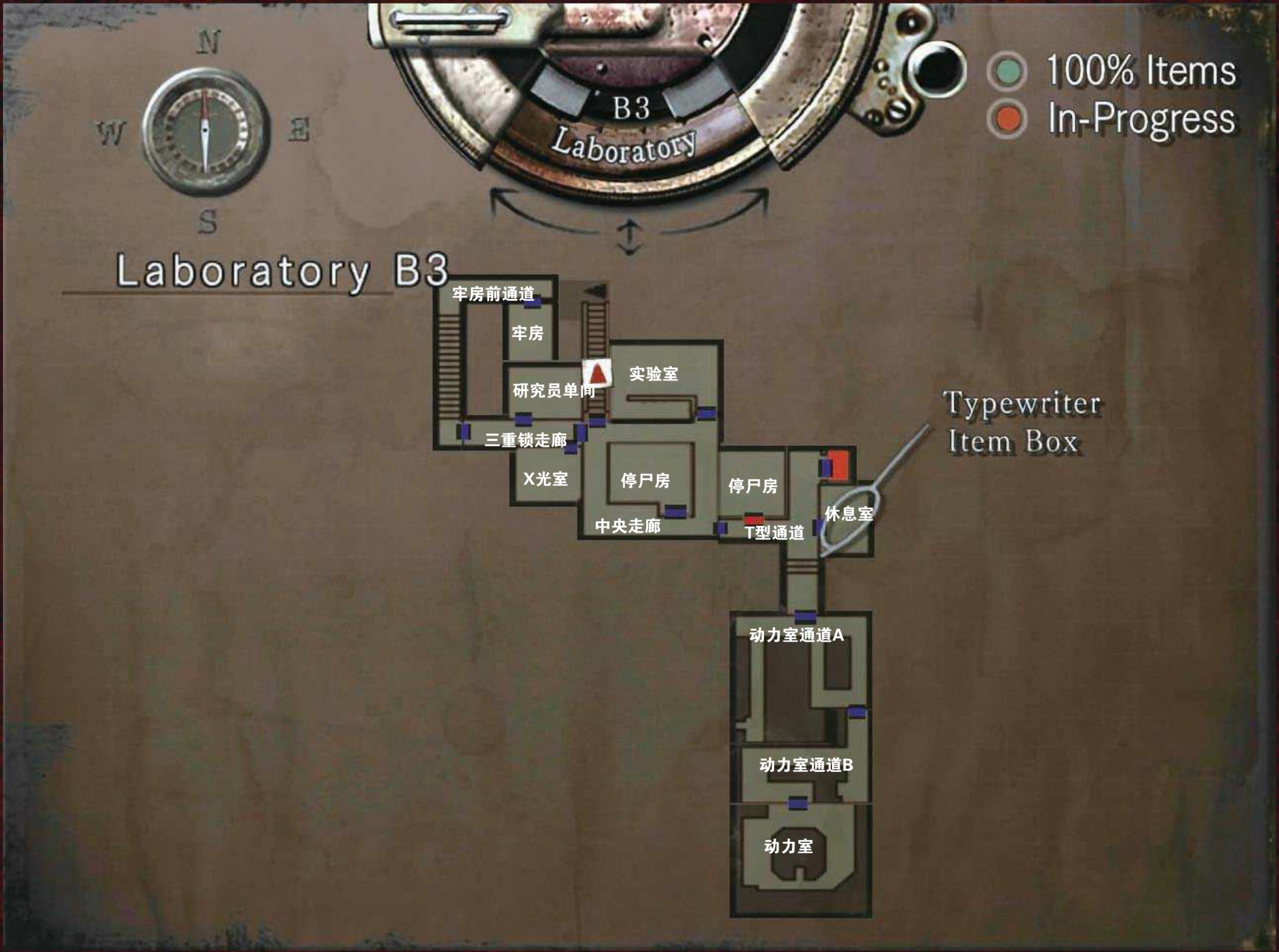


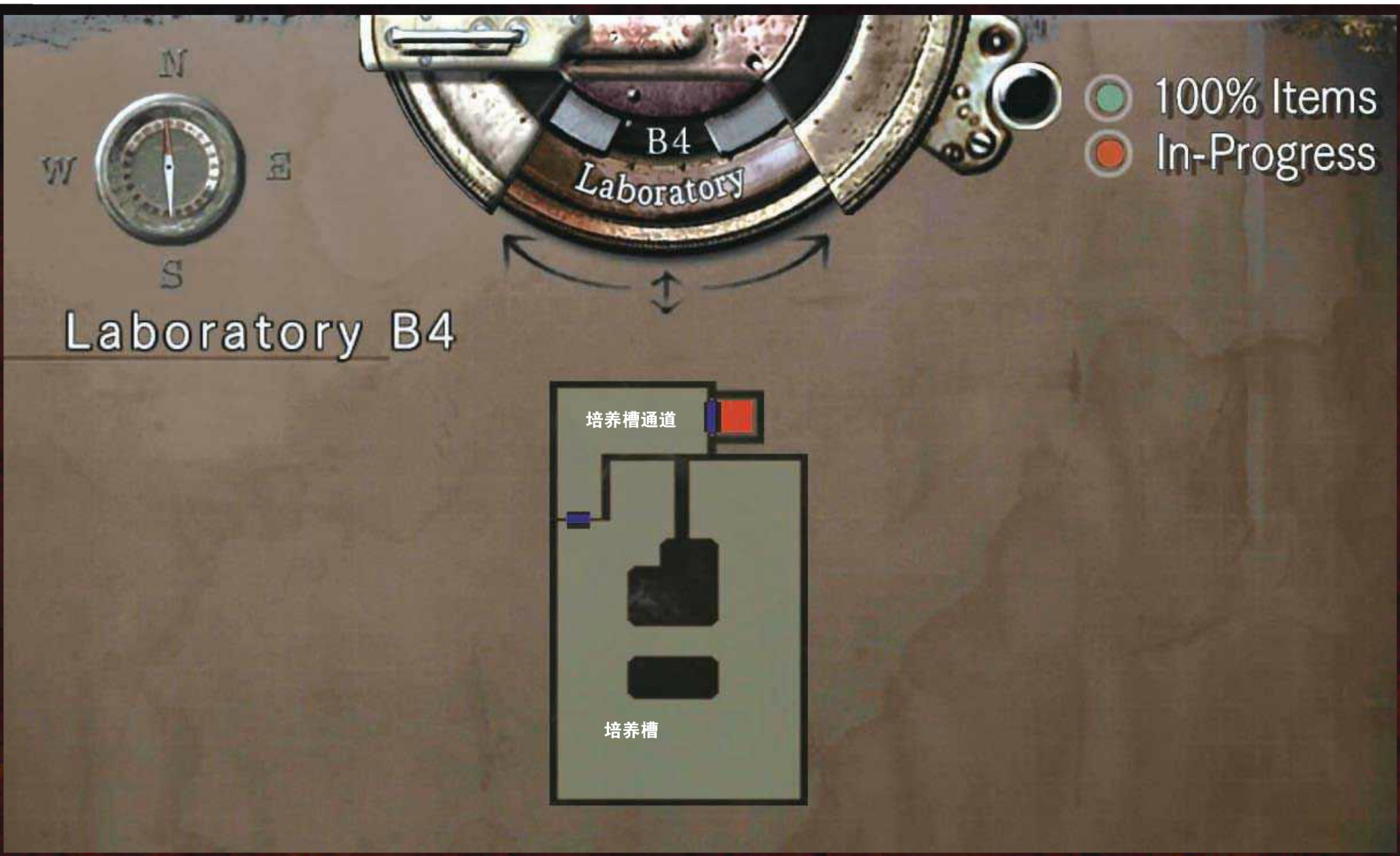
2. 继续前行来到喷水庭院，将狼之硬币放在北面的凹槽，把鹰之硬币放在南面的凹槽。通往研究所的通道就打开了，从缺口处下楼梯然后坐电梯来到研究所。（Chris篇前来助阵的则是Albert Wesker，没什么分支，Wesker也会被打落悬崖，但是他并没有死。）

研究所




N
W
E
S
B2
Laboratory
100% Items
In-Progress
Laboratory B2
Typewriter
Item Box
视频资料室
研究所出入口
地下二层通道


N
W
E
S
B3
Laboratory
100% Items
In-Progress
Laboratory B3
Typewriter
Item Box
牢房前通道
牢房
研究员单间
实验室
三重锁走廊
X光室
停尸房
停尸房
中央走廊
T型通道
休息室
动力室通道A
动力室通道B
动力室


N
W
E
S
B4
Laboratory
100% Items
In-Progress
Laboratory B4
培养槽通道
培养槽

N
W
E
S
1F
Laboratory
100% Items
In-Progress
Heliport
停机坪

1. 爬下梯子来到研究所出入口，在道具箱处整理道具，之前取得的重要道具在研究所都是没有用的，可以放心扔进道具箱。出门来到地下二层通道，西北角的桌子上有**MO 磁碟 B**，之后顺着楼梯下到研究所 B3。左转进入窄通道杀掉或躲开挡路的丧尸，进入通道尽头的实验室。桌子上可以找到电脑终端，调查后在 LOGIN 处输入：JOHN，PASSWORD 输入：ADA，打开 B3 的电子门锁，B2 的电子门锁需再输入密码：CELL。出门回到刚才下楼的楼梯口，进入楼梯后旁边的大门来到三重锁通道。进入走廊北侧的门，研究员单间里有一台 MO 磁碟机，在它前面使用任意一张 MO 磁碟即可打开三重锁的一个。之后上楼进入刚才取得 MO 磁碟 B 旁边的大门，在视频资料室可以取得**MO 磁碟 C**，墙上的密码锁处输入 8462，里面小屋的门被打开，进入后取得**动力室钥匙**。回到 B3 的中央走廊，打开东北角两个锁住的门后钥匙扔掉。

2. 进入大铁门来到停尸房，推架子至尽头后爬上右边的台子后钻入通风管道，到达另一个房间后再钻入另一个通风管道，期间会有奇美拉从通风管道中爬出，可以直接无视它们专心赶路。此时又回到了停尸房，只不过是另一侧，在角落的桌子上看到另一台磁碟机，接着使用一张 MO 磁碟后三重锁的第二个被打开，将架子推到底出门。中央走廊进入刚才打开的小门来到 T 型通道，直走来到休息室里面有道具箱和大量补给。出门左转进入动力室通道 A。右转进入西侧通道后干掉出现的奇美拉，调查角落里的动力炉后取得**空的燃料罐**。此时需要返回之前的研究员单间，而这条路线中最好不要有挡路的敌人。

3. 在燃料补给装置前使用空的燃料罐获得**满的燃料罐**，之后需要注意，不能长时间跑动（根据难度的不同时间也不一样，建议一直轻推摇杆走动）或者受到敌人攻击，否则燃料罐会爆炸直接 GAME OVER。一路返回到之前动力室通道 A 取得燃料罐的动力炉，安上燃料罐后就可以继续跑步了，此时动力炉开始工作。动力室之后会出现大批奇美拉，都可以直接躲过它们。

4. 从另一侧的东侧通道进入动力室通道 B，直行尽头在 MO 磁碟机处使用第 3 个 MO 磁碟，这样三重锁就全部打开了。从动力室通道 B 的另一侧来到动力室。从左或从右绕到仪器的另一侧调查终端后电力恢复，一路返回到 T 型通道，在休息室整理道具带上补给和弹药后进入走廊另一端的电梯。培养槽通道前行后发生剧情，之后在培养槽迎战苏醒后的 BOSS 暴君。

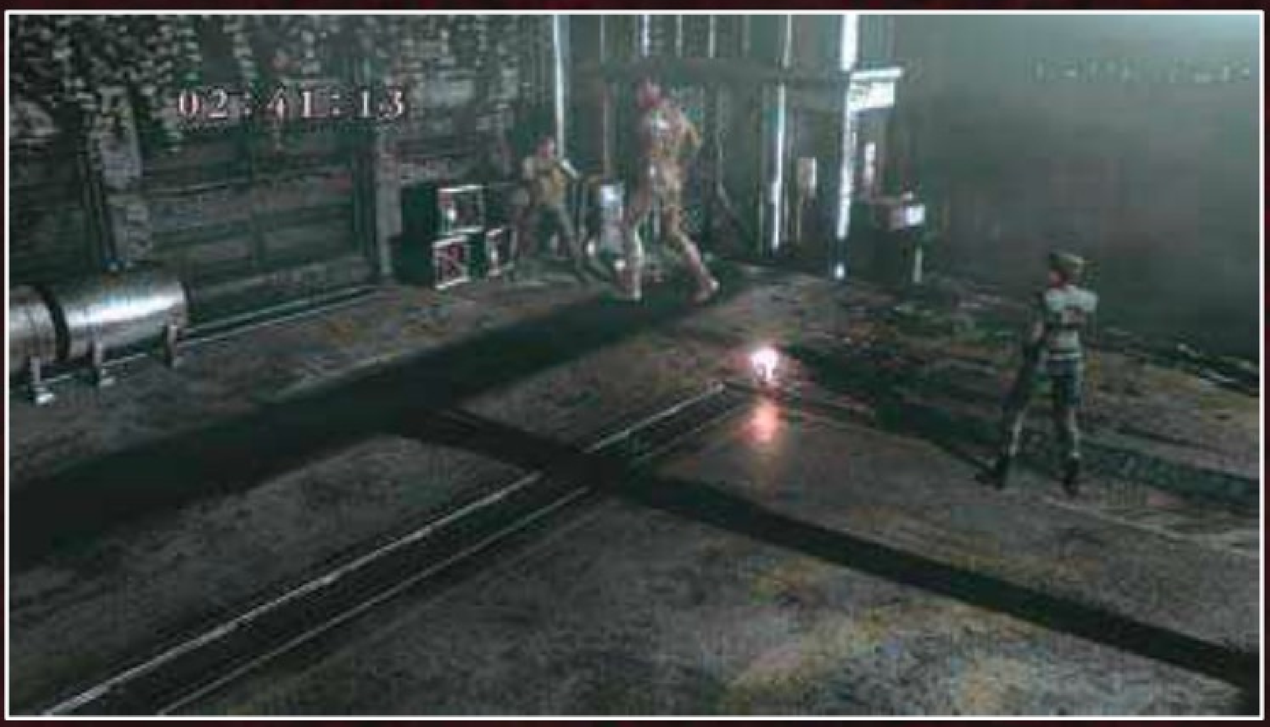
BOSS战——暴君

这个房间是类似“兄”字的结构，只要在方形环道和暴君周旋即可，不要走到下面的死胡同。刚刚苏醒的暴君行走速度慢，攻击方式只有向前的爪子挥动攻击，边走边退边攻击，不要让暴君离你过近就好，花费很少的弹药暴君就倒下了。假若之前没有救助 Barry 或者 Rebecca，此战就是游戏的最后一战，需要捡起地上的研究所钥匙，救助 Chris 或 Jill 或者无视队友直接一人回到 B2 道具箱处爬上楼梯后打开大门迎来不完美的结局。

5. 来到房间东北角的终端开启门锁，然后调查地上的 Barry，剧情后一路返回到三重锁通道，调查三重锁拉下 3 个闸，一路向下解救牢房里的 Chris。然后回到 B2 的道具箱处整理道具，带上足够多的弹药和补给上楼梯。进入左手边的门来到停机坪通道，这个通道里也有补给，不过需要将身上的道具栏至少留出 1 格，剧情后走到尽头捡起**保险丝**，在旁边的凹槽上安上保险丝后电梯启动。来到停机坪后拾取地上的**信号弹**后直接使用，准备迎战最终 BOSS。（Chris 篇唤醒的是 Rebecca，从牢房里救出的是 Jill。）

最终BOSS战——暴君

倒计时 3 分钟开始，有 Barry 助阵，不过暴君的注意力一般都会集中在主角身上，此时的暴君会使用冲刺攻击，杀伤力巨大，同时也可能抓起主角进行一击必杀，假若被抓起后需要快速按有效按键（攻击、跑步等）挣脱，Barry 假若被抓起也需要及时替他解围。与暴君拉开一定距离不过不要过远，假若暴君冲刺就立即向侧面躲开。总的来说这里需要一定的补药，而武器建议用高杀伤力的麦林和榴弹。同时也要注意不要让 Barry 受到太多攻击，否则他会死亡无法达成最佳结局。攻击至一定程度后 Brad 会扔下一个 4 发的火箭筒，对着暴君来一发它就被炸成肉泥了。在二周目中暴君会弹开第一发，再对它开一发它就挡不住了。（Chris 篇的作战伙伴是 Rebecca，她的体力和攻击力都和 Barry 差了一截，尽量别让她受伤。）



尾声

随着直升机的缓缓上升，洋馆的自毁程序倒计时也结束了，爆炸声隆隆作响，巨大的火苗篡升至空中将阿克雷山区的清晨晃成了白昼，直升飞机上 Chris 坚毅的面庞被清晨的阳光所照射，而疲惫不堪的 Jill 早已躺在了他的肩头上熟睡着。刚刚经历了一场噩梦的 Barry 却不顾疲惫仍在保养着他心爱的柯尔特左轮手枪（Chris 篇：S.T.A.R.S 的菜鸟新人 Rebecca 这两天的经历的比 Chris 和 Jill 都要辛苦，一登上直升飞机她就陷入了沉睡）。这一夜几名幸存的 S.T.A.R.S 队员经历了可能是他们人生最难熬的险境，也失去了好几位亲密的队友，而他们殊不知这只是他们之后长达将近 20 余年与生化恐怖作战的序曲而已。平安回归浣熊市后，迎接他们的又会是什么呢?

结局说明

本作总共有 12 种结局，每名角色各 6 种，可以通过分支条件时存档然后读档快速取得，不必一共通关游戏 12 次。

Chris 篇的分支在于：①是否在洋馆篇下半部分救助书斋中正被猎杀者追杀的 Rebecca；②是否收集齐 3 个 MO 磁碟然后通过 3 个磁碟机分别读取，在培养槽战胜暴君后去救助牢房里的 Jill；③在完成①的条件——也就是不让 Rebecca 被猎杀者所杀的情况下，在天台对峙最终 BOSS 暴君时是否及时杀死暴君避免 Rebecca 受太多伤害而死去。

Jill 篇的分支在于：①是否在祭坛篇将枪还给 Barry 并保证他不被 Lisa 打下悬崖，或者不给他枪让他直接被打下悬崖即使给了他枪也让他被 Lisa 打下悬崖；②是否收集齐 3 个 MO 磁碟然后通过 3 个磁碟机分别读取，在培养槽战胜暴君后去救助牢房里的 Chris；③在完成①的条件下——也就是不让 Barry 被 Lisa 所杀的情况下，在天台对峙最终 BOSS 暴君时是否及时杀死暴君避免 Barry 受太多伤害而死去。已取得的结局可以在 RE.NET 的游戏数据里查看，或者在游戏主菜单的 GALLERY 查看，具体取得方式如下表。

结局分类以及取得方法

Chris篇 结局分类	Jill生死情况	Rebecca生死情况	结局
Best Ending	被救出	不被猎杀者所杀，最终战不被暴君所杀	CJR逃离，洋馆爆炸
Good Ending A	被救出	不被猎杀者所杀，最终战被暴君所杀	CJ逃离，洋馆爆炸
Good Ending B	被留在牢房	不被猎杀者所杀，最终战不被暴君所杀	CR逃离，洋馆爆炸
Good Ending C	被留在牢房	不被猎杀者所杀，最终战被暴君所杀	C逃离，洋馆爆炸
Bad Ending A	被救出	被猎杀者所杀	CJ逃离，洋馆未爆炸
Bad Ending B	被留在牢房	被猎杀者所杀	C逃离，洋馆未爆炸

Jill篇 结局分类	Chris生死情况	Barry生死情况	结局
Best Ending	被救出	不被Lisa打下悬崖，最终战不被暴君所杀	CJB逃离，洋馆爆炸
Good Ending A	被救出	不被Lisa打下悬崖，最终战被暴君所杀	CJ逃离，洋馆爆炸
Good Ending B	被留在牢房	不被Lisa打下悬崖，最终战不被暴君所杀	JB逃离，洋馆爆炸
Good Ending C	被留在牢房	不被Lisa打下悬崖，最终战被暴君所杀	J逃离，洋馆爆炸
Bad Ending A	被救出	被Lisa打下悬崖	CJ逃离，洋馆未爆炸
Bad Ending B	被留在牢房	被Lisa打下悬崖	J逃离，洋馆未爆炸

模式解锁与隐藏要素

玩家在通关后可以解锁各种有趣的游戏模式，而将这些模式通关后还可以进一步解锁游戏中的一些隐藏要素，下面便给出各要素的解锁条件以及具体说明供大家参考。

1.Hard（困难）难度 :Easy 或 Normal 难度通关后解锁，该模式下弹药、回复药、色带数量减少，敌人攻击力，数量增多，配置加强，丧尸开门几率更大。

2.Real Survival（真实生存）模式：Normal 或 Hard 难度通关后解锁，该模式下默认为 Hard 难度不能调整，道具箱各自独立不存在共享存储道具的设定，瞄准为手动。

3.Invisible Enemy（隐形敌人）模式：Normal 或 Hard 难度 Chris 和 Jill 篇使用同一存档通关或 Real Survival 模式通关后解锁，该模式下敌人全部隐形，只能通过声音，体液，倒影，扬尘来判断位置，攻击主角一刹那会短暂显形，瞄准为手动。

4. 炸弹丧尸：Normal 或 Hard 难度 Chris 和 Jill 篇使用同一存档通关后解锁，此种丧尸在洋馆徘徊，受到攻击后爆炸可直接致主角死亡，可被暴走丧尸短暂击倒。出现位置有：餐厅 2F，1F 茶室走廊，1F2F 西楼梯走廊，2F 西阳台，2F 东侧小餐厅推开碗柜，1F 东侧后门走廊。

5.Samurai Edge Barry 版：Normal 及以上难度在 5 小时之内通关后解锁，初始手枪的加强版，无限弹开枪按住扳机可三连发，威力加强，读取相关通关存档后可用。

6. 无限火箭发射器：Normal 及以上难度在 3 小时之内通关后解锁，无限弹，威力惊人，举枪后可向上向下发射，爆炸地点距离主角过近会让主角出现硬直，不过对主角无伤害判定。对大部分敌人为一击必杀。

7. 三上感谢信 & 废弃设定稿：Invisible Enemy 模式通关后解锁，三上真司的感谢信，以及本作隐藏服装未被采用的设计稿。

8. 豆腐乱入：读取任一通关存档开启新游戏后出现，研究所电脑终端开启 B2 门锁时不输入 CELL 而输入 MOLE，就可以听到《生化危机 2》里豆腐的声音。

9. 隐藏服装：任意难度 Chris 和 Jill 各通关 2 次或 Invisible Enemy 模式通关解锁，Jill 和 Chris 各 2 套，所以要各通关 2 次或者解锁 Invisible Enemy 难度后直接 Invisible 通关 1 次解开另 2 套。Chris 第一次通关取得墨镜容貌装，Jill 第一次通关取得登山装；Chris 第二次通关取得《生化危机：代号维罗妮卡》中的 S.T.A.R.S 制服，Jill 第二次通关取得《生化危机 3：最终逃脱》的抹胸短裙装。

成就/奖杯攻略

综述

XOne版

成就总数	1000点/44个
全成就难度	6/10
全成就所需时间	20小时
在线成就	0
最少通过关次数	3（推荐4次或以上）
有无可能错过的成就	无
成就BUG	无
硬件需要	无

PS4版

奖杯总数	45	铜杯	28	银杯	15	金杯	1	白金	1

全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	20小时
在线奖杯	0
最少通过关次数	3（推荐4次或以上）
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
硬件需要	无

本作的成就 / 奖杯设计十分传统，具备了“《生化危机》系列”的惯有风格，可以说挑战性与趣味性并存。虽然完美本作要求玩家进行多周目游戏，在进行之前也要求玩家作好复杂的准备工作，不过整体过程却不会让人感到丝毫枯燥。游戏的整体完美难度属于中等偏上，易解锁的成就 / 奖杯与解锁起来较为困难的成就 . 奖杯可以说各占一半，不过准备得当的话，也只需 20 小时左右即可完美本作。

推荐完美路线

1. 在开始完美成就 / 奖杯之旅前建议做的准备有：①游戏有自动上传数据功能，推荐关闭，毫无用处，而且会耽误速攻等奖杯；②游戏最多只能留 8 个存档，请及时覆盖没什么用的存档；③每个通关存档请不要随意覆盖，最好留有备份；④推荐使用新加入的摇杆操作；⑤取得无限火箭后记得使用，不会影响奖杯的获得；⑥取得较高难度的奖杯可以直接顺带获得较低难度的奖杯。

2. Normal 难度 Chris 一周目 3 小时通关，和 Jill+Rebecca 一起逃出，去救助 Jill 前留个存档。通关后新存一个通关存档。

解锁模式：Real Survival 模式

解锁武器：无限火箭，无限弹手枪，手枪，防身一发手枪，霰弹，突击霰弹，麦林，火焰喷射器

解锁服装：Chris 休闲装

解锁奖杯：Chris 篇通关，救助 Jill 奖杯，Chris 完美结局，3 小时内通关，5 小时之内通关，Normal 难度奖杯,Easy 难度奖杯，Very Easy 难度奖杯，以及其它流程奖杯。

3. 读取 Chris 篇一周目通关存档用 Jill 进行 Real Survivor 模式，全地图踏破道具收集，和 Barry+Chris 一起逃出。通关后新存一个通关存档。

解锁模式：Invisible Enemy 模式

解锁武器：榴弹枪（3 种弹药）

解锁服装：Jill 登山装

解锁奖杯：Jill 篇通关，Jill+Chris 通关，救助 Chris 奖杯，Jill 完美结局，全地图踏破，Real Survivor 模式通关，以及其它流程奖杯。

4. 读取 Jill 的 Real Survivor 通关存档进行 Invisible Enemy 模式选择 Very Easy 难度不存档通关，让 Lisa 杀掉 Barry，不去救 Chris。不存档通关后新存一个通关存档。

解锁模式：无

解锁武器：Barry 麦林

解锁服装：Jil 的 3 代服装，Chris 的 BIOCV 版 S.T.A.R.S 服装

解锁奖杯：Jill 最差结局，隐形模式通关，全武器奖杯，全服装奖杯，不存档奖杯。

5. 读取任意通关存档或新开游戏选择 Jill 或 Chris 仅用小刀通关

解锁模式：无

解锁武器：无

解锁服装：无

解锁奖杯：小刀通关

6. 清理时间，读取第 1 步中 Chris 救 Jill 之前的存档，不去救 Jill，最终战让暴君杀死 Rebecca。

获得奖杯：Chris 最差结局

7. 清理可能还没拿到的奖杯，比如说同时烧死 2 个丧尸，或者第一次碰到大蛇击退它等奖杯。

成就/奖杯攻略

Platinum Splattin' 'Em! 白金

解锁条件 获得游戏的其他所有奖杯

Like Taking Candy from a Baby 10点 /

解锁条件 以 Very Easy 难度或更高难度完成游戏

Not in the Mood to Die 10点 /

解锁条件 以 Easy 难度或更高难度完成游戏

Take that, Zombies! 20点 /

解锁条件 以 Normal 难度或更高难度完成游戏

Oh, the Horror 30点 /

解锁条件 以 Hard 模式完成游戏

获得方法 以 Real Survival 模式完成游戏可以直接解锁本奖杯，因为 Real Survival 默认难度为 Hard。

We're in This Together 30点 /

解锁条件 用 Jill 和 Chris 完成游戏

获得方法 需要用 Jill 和 Chris 各完成一次游戏，难度不限。

The Survival Horror 30点 /

解锁条件 以 Real Survival 模式完成游戏

获得方法 Real Survival 模式见攻略里的说明。在熟悉了流程后再来打这个奖杯比较好，需要注意的是游戏中必须击败的敌人其实只有 6 个：地下墓穴的 BOSS 红头原型体，洋馆 2F 西侧西阳台戴着项圈的丧犬，寄宿舍的 BOSS 植物 42，洋馆图书馆的 BOSS 大蛇，祭坛的 BOSS 莉莎特雷沃以及研究所培养槽的 BOSS 暴君，假若为了最佳结局还有停机坪的 BOSS 超级暴君。因为真实生存模式为 HARD 难度，敌人的攻击力增强，药草也较少，所以没有把握的敌人还是要消灭，以免一命呜呼。推荐用 Jill 完成这个模式，因为她的道具格比 Chris 的多。

Ghost of a Chance 100点 / 金杯

解锁条件 以 Invisible Enemy 模式完成游戏

获得方法 Invisible Enemy 模式见攻略里的说明。可以选择难度为 Very Easy 进行游戏，需要注意的是游戏中必须击败的敌人其实只有 6 个：地下墓穴的 BOSS 红头原型体，洋馆 2F 西侧西阳台戴着项圈的丧犬，寄宿舍的 BOSS 植物 42，洋馆图书馆的 BOSS 大蛇，祭坛的 BOSS 莉莎特雷沃以及研究所培养槽的 BOSS 暴君，假若为了最佳结局还有停机坪的 BOSS 超级暴君。

Not Just Any Object 20点 /

解锁条件 用 Chris 获得 Stone & Metal Object

Herbicide 20点 /

解锁条件 用 Chris 击败 Plant 42

Written Word is Dead 20点 /

解锁条件 用 Chris 获得 Last Book Vol.2

An End to a Poor Girl's Misery 20点 /

解锁条件 用 Chris 击败 Lisa Trevor

You da Man, Chris 30点 /

解锁条件 用 Chris 完成游戏

Grave Digger 20点 /

解锁条件 用 Jill 击败 Crimson Head Prototype1

The Key Master 20点 /

解锁条件 用 Jill 获得 Helmet Key

Giant Snake Got Nothin' 20点 /

解锁条件 用 Jill 击败 Yawn

Where the Magic Happens 20点 /

解锁条件 用 Jill 闯入实验室

Alpha Team's Finest 30点 /

解锁条件 用 Jill 完成游戏

Get Used To It 10点 /

解锁条件 第一次死亡

First Kills Are Special 10点 /

解锁条件 杀死一个丧尸

获得方法 这里的丧尸指普通丧尸，红头丧尸和红头原型体 BOSS 不算在内。

Not Taking Any Chances 10点 /

解锁条件 烧死一个丧尸

获得方法 本作加入了焚烧尸体的战斗系统，就是为了防止没有爆头的丧尸复活成红头丧尸。焚烧尸体的办法为取得油壶灌满油在道具栏里有打火机的情况下使用油壶。除此之外 Jill 篇的榴弹枪换上火焰弹后也可以解开这个奖杯。

Who's the Hunter Now? 10点 /

解锁条件 杀死一个猎杀者

Bravo, Rebecca 10点 /

解锁条件 用 Rebecca 营救 Chris

获得方法 大蛇第一战让 Chris 故意被大蛇咬到，按△进入菜单假如心电图是紫色的 Poison 就是中毒了。取得死亡面具出来后 Chris 就会晕倒，此时游戏会强制切换到 Rebecca 找血清，回到洋馆 1F 西侧药品室取得血清后返回洋馆 2F 东侧 Chris 瘫倒的地方即可。假如 Chris 没有中毒且没有将血清送给 Richard 或者送晚了，那么在寄宿舍迎战植物 42 的时候会切换到 Rebecca 配药去烧植物 42 的根，这样也可以获得奖杯。

What a Great Guy 10点 /

解锁条件 用 Barry 营救 Jill

获得方法 Jill 流程中的 NPC 同伴是 Barry，假如没有取得损坏的霰弹枪直接进入洋馆 1F 东侧的会客室拿下霰弹枪，出去后天花板就会徐徐下降。此时需要调查两个门各一次，之后发生剧情，在门外的 Barry 会使用麦林破门救出 Jill。

Delaying the Inevitable 10点 /

解锁条件 用血清救助 Richard

获得方法 洋馆 2F 东侧必定会碰到被大蛇咬伤中毒的好人 Richard，此时游戏会提示玩家回到洋馆 1F 西侧的药房取得血清。这里不要太磨蹭就能救得了 Richard 了，假如 4 分钟还没送到的话他就挂了。

That Was Nice of You 10点 /

解锁条件 在猎杀者的攻击下保护 Rebecca

获得方法 安红宝石至宝箱拼图解谜后取得洋馆的最后一把钥匙，来到 1F 东侧后门走廊一直打不开的那个门前开锁，进门后会听到 Rebecca 的呼救声，此时快速拾取道具后立马赶到楼上之前取得狗笛的房间，杀死猎杀者即可救下 Rebecca，3 分钟之内不到的话 Rebecca 就会死亡。

Trust Him 10点 /

解锁条件 在 Lisa Trevor 的攻击下保护 Barry

获得方法 随着剧情的进行 Jill 会开始怀疑 Barry 的身份，这迎战 Lisa 的最后一战会出现分支，是否将枪交给 Barry，将枪交给 Barry 后奖杯就会跳了。此奖杯与奖杯 “I'm a Member of S.T.A.R.S” 以及 “Every Woman for Herself” 有关。

Sorry I Made You Wait 10点 /

解锁条件 用 Chris 救出被囚禁的 Jill

Sorry About the Wait 10点 /

解锁条件 用 Jill 救出被囚禁的 Chris

The Nightmare Ends 30点 /

解锁条件 用 Chris 营救 Rebecca 和 Jill 后完成游戏

获得方法 Chris 流程的两个抉择，是否保护 Rebecca 和是否救助被囚禁的 Jill，假如两个队友都救了就获得该奖杯，假如都没救就获得奖杯 “Every Man For Himself”，假如只救了一个的话那就两个奖杯都拿不到。按攻略打拿到 Best Ending 就肯定会拿到这个奖杯。

I'm a Member of S.T.A.R.S. 30点 /

解锁条件 用 Jill 营 救 Chris 和 Barry 后完成游戏

获得方法 Jill 流程的两个抉择，是否保护 Barry 和是否救助被囚禁的 Chris，假如两个队友都救了就获得该奖杯，假如都没救就获得奖杯 “Every Woman For Herself”。假如只救了一个的话那就两个奖杯都拿不到。按攻略打拿到 Best Ending 就肯定会拿到这个奖杯。

Every Man for Himself 30点 /

解锁条件 用 Chris 不救助任何人完成游戏

获得方法 详见攻略中的结局说明。

Every Woman for Herself 30点 /

解锁条件 用 Jill 不救助任何人完成游戏

获得方法 详见攻略中的结局说明。

Seeing Red 10点 /

解锁条件 杀死一只暴走丧尸

Not Waiting to Exhale 10点 /

解锁条件 第一次碰到 Yawn 时顺利生还

获得方法 第一次碰到大蛇是为了拿一个死亡面具，此时若是有 Richard 帮忙的话可以躲在他后面，不过 Richard 挂了之后假若要拿这个奖杯的话就需要和大蛇硬拼了。将它打跑就可以获得奖杯，若直接拾取死亡面具逃走则不会获得奖杯。

Deep Sixed 10点 /

解锁条件 击败海王鲨鱼

获得方法 按照攻略打拿钥匙就肯定会获得这个奖杯。

Spider Sense 10点 /

解锁条件 击败黑虎蜘蛛

获得方法 在矿场的蜘蛛巢穴不直接溜走将它杀死才能获得这个奖杯。

Don't Stop Running 50点 /

解锁条件 3 小时之内完成游戏

获得方法 假如不是追求最速的话 Jill 方便一些，因为道具有 8 格而且有开锁铁线，不过 Chris 的体力较强而且跑的稍微快一些。在游戏中 START 暂停，看动画以及任何行动都会算时间，总而言之，你开游戏或者读档后一切行动都会算时间。即使轻按 PS 键呼出系统菜单也不行，不过存档备份倒是可以使用。这个奖杯推荐对流程熟悉之后再来挑战，需要注意的是：①关闭游戏的上传数据功能，OPTION-DISPLAY-AUTO UPLOAD-OFF；②尽量减少存档次数③道具箱的开启可以按取消跳过；④调成日文可以快速过文字说明。

Racing and Pacing 50点 /

解锁条件 5 小时之内完成游戏

CQC FTW 30点 /

解锁条件 只使用匕首通关(打火机，自卫武器，踩丧尸头均不可使用)

获得方法 匕首就是角色刚开始游戏时身上的那把，而不是后期捡到的自卫小刀，碰到第一个道具箱就把手枪放进去。推荐通过 Very Easy 模式解锁这个奖杯，同时在菜单里将“发动防御武器”切换至手动，以防捡到防御武器后一个不小心使用了防御武器，当然最容易使奖杯无效化的还是踩丧尸头，趴在地上没死的丧尸假如你经过他旁边距离太近的话他们就会抓脚咬你，这时候系统会默认踩头。整个流程中保证药草够用，同时能躲的敌人即使挨几口也别去打它。通关后结算时至少要 Ammo Used 显示为 0 才行。为了避免最后停机坪对抗超级暴君，不救助两个队友是比较稳妥的打法。

不会影响奖杯的非匕首战斗：

①用 V-JOLT 毒死植物 42

②用电箱电死海王鲨鱼

③超级暴君用火箭解决

Ink is for Squids 50点 /

解锁条件 不储存游戏的条件下通关

获得方法 全程不使用色带通关。因为游戏并没有存储点的设定，所以一旦 GAME OVER 就得重新来过。推荐低难度解锁这个奖杯，而且要谨防断电，死机等非主观因素。

Break Out the Marshmallows! 30点 /

解锁条件 用打火机同一时刻烧死两只丧尸

获得方法 Chris 自己带着打火机，而 Jill 则需要在洋馆 2F 东侧的读书室拿到打火机。还需要的道具是油壶以及油桶，对着油桶选择使用油壶则可灌满，灌满的油壶可以使用 2 次。在身上有打火机的情况下，将两个丧尸不爆头打死后身体如果比较靠拢，对着其中一个尸体使用打火机即可，假如烧到两个尸体奖杯就会解开。

Starsenal 30点 /

解锁条件 获得所有武器(榴弹枪上弹过所有种类的榴弹)

获得方法 参见攻略的武器说明，总共 10 把武器，然后榴弹枪总共有 3 种榴弹弹药：普通榴弹，硫酸弹，火焰弹。

将自己的 PSN 账户与 www.residentevil.net 联动后并且游戏有上传数据至服务器，则可以看到自己已经解锁的武器。

Passion for Fashion 20点 /

解锁条件 获得所有服装

Every Nook and Cranny 20点 /

解锁条件 踏遍所有地图上的所有地区

获得方法 游戏中的地图需要边探索边完成，假若地图的某个部分是红色的就是还没有探寻完。奖杯的描述条件有误，不仅要踏遍而且要全部道具(武器，弹药，关键道具，药草，文件，地图)拾取，推荐 Hard 难度拿这个杯子，因为 Hard 难度道具稀缺。来到最后的停机坪捡起信号弹后奖杯就会解开了。通关后取得的换衣间钥匙可以打开换衣间，不过换衣间并不算在本奖杯范围内，所以一周目即可解锁本奖杯。需要救助 Chris 或 Jill。

可能遗漏的道具：

1. 游戏中 NPC 会给玩家进行 2 次补给，在洋馆 1F 东侧储物室一次，以及从寄宿舍返回时中庭的棚屋，这些补给也是要捡得。

2. 地图也算作收集，所以优先拿地图，如果不拿地图就只有那些已经路过的房间才会显示，无法完全显示地图。

3. 地图上有亮红色的点，那些是传送装置，比如说电梯之类的，不是可以获得的道具。

4. 有两个部分的地图是拿不到的，洋馆 3F 以及中庭 B2。

5. 比较容易错过或者找不到的：Lisa 跳崖后棺材中找到图片，以及解救 Chris 或 Jill 后牢房里的弹药补给：Chris 篇为 6 发霰弹，Jill 篇为 6 发火焰弹。

6. 剧情道具使用后无需再取下。

地图收集位置：

洋馆 1F 地图：1F 东侧展览室女神像的花瓶中，需要推动柜子至女神像下面取得地图。

洋馆 2F 地图：2F 东侧，在 U 行走廊取得纸板以及在读书室取得打火机后(Chris 自己有打火机)来到有壁炉的会谈室先放上纸板，然后使用打火机后取得。

洋馆 B1 地图：从中庭瀑布后通道落下后，在地下通路 A 的丁字路口的墙上。

中庭 1F 地图：Lisa 小木屋内。

中庭 B1 地图：打完黑虎蜘蛛后出门来到地下隧道 A，左拐尽头墙上。

寄宿舍地图：月光走廊尽头的墙上，取得后不要继续调查洞口。

大水槽地图：控制室桌子上。

研究所地图：B2 解锁房间 - 视频资料室的柜子上。

点评

作为“《生化危机》系列”的原点之作，本作的素质自然不用多作评论。无论是每作必玩的系列老玩家，还是从高清时代开始接触“《生化》系列”的新生代玩家，本作都是值得细品的佳作。对于老玩家而言，本作更多的意义在于勾起自己当年的回忆。而对于新玩家而言，也可以通过这款作品了解到 "“《生化》系列”的历史，以及系列游戏最原始的形态。

本作是一款高清移植作品，但游戏的画面并没有进化到让人眼前一亮的地步，仅仅做到了人物建模的完全高清化，而场景贴图则仅仅提高了解析度，这一点可能会让很多新玩家望而却步。不过除了画面上的一点小遗憾，本作还是对新玩家群体下足了功夫的，首先，游戏提供了更符合现代玩家操作习惯的全新操作模式，让新玩家可以很快上手本作；其次，本作加入了对新手而言十分友好的 Very Easy 难度，让新玩家们不至于刚进入游戏就被丧尸们虐得死去活来。而除了上述的改变,本作在系统、流程、隐藏要素乃至开门动画、存档方式等方面都保持了原汁原味，这些设定绝对可以让老玩家们感动不已，硬派的奖杯 / 成就设计更能让老玩家们过足了瘾。

数年前的《万圣节大作战》以其结合了动作要素的角色扮演玩法，让不少玩惯日式游戏的玩家大呼有趣。如今续作堂堂登场，系统依然保持前作风格。玩家通过准确按键来提升攻防的效果，通过收集服装碎片来拼成服装。允许无限使用的卡片系统，也让游戏的乐趣大幅加强。游戏本身不难，而且还有本世代版本，就算打上两遍也十分有趣。不过本世代版本掉帧略感人。

文 纱迦　美编 小瑟

万圣节大作战2	Midnight City	角色扮演
多机种 Costume Quest 2		美版
2014年10月29日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为PS3/PS4/X360/XOne：14.99美元		

综述

XOne 版

成就总数	1000 点 /18 个
全成就难度	3/10
全成就所需时间	4 ~ 6 小时
在线成就	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	有
成就 BUG	无
特殊需求	无

PS4 版

奖杯总数	18	铜杯	15	银杯	3

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	4 ~ 6 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的奖杯	有
奖杯 BUG	无
特殊需求	无

由于是角色扮演玩法，所以成就 / 奖杯还是比较需要攻略的。玩家要特别注意 Hardcorn Mode 这个成就 / 奖杯，它要求玩家必须在所有的战斗中均有队员扮演玉米糖（身穿服装 Candy Corn，教学战斗除外）。玉米糖在战斗中无法行动，因此让战斗难度略微上升。如果玩家发现某场战斗没有让玉米糖上场，请果断关掉游戏以免自动保存。

游戏有着为数不多的支线和收集，在下文的攻略中会加以说明。本作的地图不大，大家多花些时间寻找目标就不会有任何问题。除了上述的玉米糖外，其他成就 / 奖杯以及各项要素均不存在错过的问题，请放心。我方队员选择方面，推荐超人 + 小丑 + 玉米糖的综合。超人攻防具佳，必杀技对全体有效，小丑则是回复要员。用这个组合通关是没有问题的。

推荐完美路线

1. 开始游戏后，等可以自由装备服装后，将队伍的第 3 名队员换上玉米糖，之后就不要再动他了。

2. 按照下文的攻略进行游戏。注意每获得一张卡片，就要调出来使用一下，同时做好记录，因为有全卡片使用过的成就 / 奖杯。几个强力卡片可以来回交替使用，可以大幅降低战斗难度。BOSS 战中如果发现配置不对，也可以选择逃跑。使用全服装的必杀技也有成就 / 奖杯，不过由于数量较少，以后来补也是可以的。

3. 游戏中可以在商人处购买地图、卡片和升级道具。卡片需要全部都买，地图由于价格便宜也不要错过。服装升级道具方面，只需要购买超人、狼人、热狗 3 件服装的升级道具即可满足全成就 / 奖杯的需求。小丑服装由于使用率高，也推荐升一下级。其他服装就不用升级了，以免浪费购买卡片的钱。

在最终决战前完成全部支线和收集，最后通关即可完美。

完全攻略

游戏开始后首先来到地图上前方的家，发生剧情后来到家左边调查宝箱，拿到超人和玉米糖的服装。这时乌鸦大师会出现，他会教给玩家最基本的战斗知识。凡是乌鸦大师相关的教学战斗因为是固定服装的，因此不计算在玉米糖成就的范围内，玩家可安心挑战。另外要说的是本世代版的战斗掉帧比较严重，玩惯次世代版的玩家要注意一下。

之后从传送点来到第一个世界。一开始有一场强制战斗，打完后上面有回复点，回复点还兼有记录的作用。往前会发现 Mount 正在和鳄鱼纠缠，他会让你去找小丑服装的部件。用加速从木板起跳进入鳄鱼池子，靠近鳄鱼后用 X/ □敲打鳄鱼，就可以回收部件。找齐之后回去见 Mount，他就会换上小丑服装加入了。之后靠近拦路的大鳄鱼用小丑服装的吹喇叭能力（按 B/ ○键）就可以赶跑鳄鱼了。

赶跑鳄鱼之后，从新出现的道路前进。接下来玩家需要敲 18 家房

屋的门，里面有可能获得糖果，也有可能发生战斗。玩家可以先到处逛逛，完成一下收集。推荐玩家先去前方的French Quarter，找路边的商人购买地图和服装升级。需要敲门的房屋在地图上都有标明。经验两倍和增加攻击力的卡片不妨也先购入。

首先在Lower Bayou能找到3个吊着的糖果袋，一个在传送点附近，另外两个都在房屋旁，全部敲碎。

在分岔路往下，会在路上遇到Baron，如果给他糖的话他会要你未来再次遇到他时再说。(支线任务Investing in the Future)

在Baron附近有个头上有卡片符号的小子，他会要求你用Ghost Munch卡片来交换他的卡。这张卡是玩家最早入手的卡片之一，用上几次之后再交换即可完成任务。(支线任务Getting Duped)

在回复点下方的路边会遇到一个在玩捉迷藏的小孩，和他对话后他要求你找到他的全部6名玩伴。这6个小家伙的位置比较分散，有3个更躲在French Quarter里。其中有一人躲在入口附近的大楼楼顶，需要在一楼击碎垃圾袋进入隐藏入口，之后一路往上来到楼顶才能找到。(支线任务Bayou hide n'Seek)

在一个路口会看到一个拿着乐器的小孩站在树桩上，与他对话之后要用喇叭来和他的琴声，无论玩家表现如何，都可以入手翼手龙服装的配方。之后回Lower Bayou，在某个房屋旁有条小船，在船顶有一个宝箱，里面是第1个配件。然后从左边沿沼泽前进，会看到一条鳄鱼堵住了宝箱的路，用喇叭把它赶走，就可以拿到第2个部件了。之后在French Quarter有一座大楼可以上到顶部，里面的宝箱就有最后一个部件，之后获得翼手龙部件。在French Quarter有两个吊着的糖果袋，不过剩下的1个隐藏要素要在之后才能取得。利用翼手龙按B键发动的吹风特效，可以吹开拦路的落叶堆。在Lower Bayou有3处落叶堆可以吹开，里面都有宝箱。

敲完全部门铺后，会有剧情，熊孩子抢走了糖果。一路上追到French Quarter门口会有剧情，之后吹开左边路上的落叶来到别墅前有剧情。之后准备在French Quarter坐船，得知需要找到修理工具。这时如果出现乌鸦大师的任务，从一开始的传送点回到家中，与乌鸦大师对话进入教学，可以学会新的战斗方式：连击。在城镇右边找到工人，不过还需要找些东西。进入旁边的爵士酒吧，与乐队主唱对话完毕，然后到外面找街头乐队，开始新任务，要吸引观众。吸引观众的方法是直接用喇叭对着人吹，如果目标正确的话就会将其吸引过来。等人凑齐之后参加演出，然后回爵士酒吧参加演出，就可以从工人那里拿到修理工具了。

船修好之后坐船来到小岛，这里的敌人比较多，还有个吊着的糖果袋，不过被涂成了黑色，靠近后会有一场强制战斗，注意这场战斗并不难，不要浪费技能和卡片。岛上也有回复点，总的来说问题不大。与岛上的住民对完话后发生剧情，真正的BOSS出现了。这个BOSS要比之前的敌人强很多，不仅血多，而且会召唤杂兵，之前攒下来的技能和卡片尽管用上。战胜BOSS之后返回一开始的传送点即可过关。

学校的剧情过后先来到左下角的房间发生剧情，之后此前锁着的门都会打开，里面能找到服装碎片，最后凑齐新服装Jefferson。利用新服装的握手能力和1楼扫地大妈对话她会让开，在里面可以找到自己的装备。之后就可以出门离开了，不过门外会有一场BOSS战，敌人的HP高达1250点，请调整好自己的装备。不过这个BOSS只会一招单体物理攻击，注意回复的话不是问题。

战胜BOSS后来到学校中庭，利用翼手龙的能力吹开树叶，可以找到通往下水道的入口。此外这片区域又能找到一位玩捉迷藏的熊孩子，同样是要找到全部6人，开始新的支线任务Dystopia Bayou hide n'Seek。这回6个小家伙的位置很分散，先不管。

进入下水道后，马上就会看到商人。这里能买到3个区域的地图，以及小丑和超人的升级道具，赶紧全部买下来。之后当玩家开启新区域后，他还会更新他的商品，记得常来看看。之后从左下方的通道出来，这片区域有不少收集，包括3个宝箱和2个吊着的糖果袋，全部都只需要翼手龙的能力就能取得。与出口附近房屋前的NPC对话，获得巫师服装设计图，找完3个宝箱后即可获得这个新服装。路上有交换卡片的小孩，他要的卡片是Rice Creepies。在回复点旁能找到第2个捉迷藏的小孩。和回复点左边的成年人对话可以完成任务A Favor for Everett Lucy，收获1000大洋，正好用来补充装备。

返回下水道内部的房间，与Sadie对话，然后用握手能力交谈，开启新的任务。老规矩，现在要收集4袋糖果，还是去敲门，其结果可能是获得糖果，也可能是发生战斗。收集完4袋后回去见Sadie即可交差。这时会追加乌鸦大师的新剧情，回家见过他后学会反击，方法是长按对应键然后松开。

如果玩家已经获得巫师服装的话，只要按住B/○键即可提灯通过下水道里的黑暗地带。来到下水道的另一头后与房间里的人对话并握手，可以接受新任务。来到地面上是新区域New Repugia East，用握手能力与拦住路口的人对话，他就会让开。里面有第3个小孩。吹开落叶还能找到新的服装设计图。这个区域基本上都要用对话和握手能力让NPC让路，可以找到两个吊着的糖果袋和3个服装碎片。拼齐埃及装之后回到某栋楼上，现在可以利用新能力滑行来到另一侧获得卡片。

这时玩家可以完成一个狼人相关的支线任务。首先回下水道与楼梯旁的人对话并握手，就会开启这个任务。之后用巫师服装的提灯能力一路寻找发光的脚印和墙上的爪痕。先在New Repugia East寻找，转一圈后返回下水道入口，如果找齐全部线索的话会提示目标已逃回下水道。之后回下水道，利用埃及装的滑行能力来到下水道左边，能看到第4个熊孩子。爬上去之后是新区域New Repugia Downtown。同样是跟着脚印寻找，最后来到一处天台上就会遇到狼人。这不仅会解除一个成就/奖杯，而且会获得新服装狼人。不过注意这个区域的敌人比较强，要小心。

New Repugia Downtowny有3个吊着的糖果袋和2个宝箱，地方比较大，要仔细搜索。此外最后两个熊孩子也在这里，一个躲在下方广场上，另一个躲在某个天台上，特征是附近有缺口可以跳下去拿一个宝箱。

完成全部收集后可以回去做主线了。这回是要收集3袋糖果，老规矩，敲门。完成之后回下水道右边的房间交完差，来到左边的房间和老大对话握手，又要收集4袋糖果。这次是在New Repugia Downtowny完成任务，不少房间分布在楼上，不过就算玩家敲完门也只能拿到3袋。这时要去楼上的游泳池旁，地图上有个哥布林头像的NPC，在此可以接到支线任务Let's make a deal。接下来玩家需要和地图上乌鸦NPC、猫头NPC对话，猫头男会让你把他弄笑，只要切为小丑连吹喇叭即可。之后依次和乌鸦NPC、哥布林NPC对话，即可完成这个支线，同时入手全部糖果，之后回下水道交差即可。

完成这个任务后拿到了钥匙，这样就可以从下水道封闭的门里进去。里面有一场BOSS战，BOSS的HP为2000点，攻击力很高，请带好卡片。不过这个BOSS的两

种攻击都比较容易反击，从而大幅降低难度。当然如果玩家把握不好时机的话就惨了。很多强力卡片对BOSS无效（比如每回合HP减半等），这点需要注意。

利用翼手龙和巫师的能力从牢中逃出来后，来到新区域。首先来到下方找到商人购买地图，右边则有交换卡片的小孩。首先找到幽灵服装的3个碎片拿到衣服，然后这片区域还有3个吊着的糖果袋、2个宝箱，另外又有6个捉迷藏的小孩。有两个小孩分别在这片区域左边和右边的室内场景，其中左边还需要使用幽灵服装的穿透能力。这个房间也是剧情必来之处，先干掉警卫，然后破坏仪器，就可以救出被关的人。之后会有一场BOSS战，不过这个BOSS实在弱得可以。

之后要掩护NPC来到实验室，只要将路上拦路的警卫全部干掉就可以了。HP不够的话可以去回复点补充，调配好卡片的话不是什么难事。来到实验室后，首先在左下的房间里找到开门卡，然后再去右下的房间找到另一张卡，这样就能打开右上的房间的门了。在房间里拿到热狗服装。之后靠近左上房间，里面的看守会冲出来，战斗后就可以进入房间回收钟了。这时房间会被锁住，敲碎有裂痕的墙就有隐藏通道。

把钟交给同伴后，爬出喷泉搜索地图左上方，会看到博士的身影，不过这个门进不去。之后返回喷泉就会发生剧情，Halley会离队，同时传送点打开。进入传送点来到过去，用握手能力和一旁的NPC对话，会得到神秘的糖。利用这个糖可以在这里种树，这样未来树就会长大，你可以反复敲树拿糖，不过一次只有两颗。

回到过去然后爬上喷泉，就会回到French Quarter。利用握手能力和入口处的两个自由女神像小孩对话，可以解除成就/奖杯：Breakdance Broker。之前这里有一个宝箱拿不到，如今可以拿了，来到某栋楼上然后用埃及装爬过去就可以了，如果玩家够细心的话，这应该是全游戏最后一张卡片，可以解除成就/奖杯。

从French Quarter出来，进入路边的Orel的家，发现没人。出门后用巫师的提灯能力一路追到French Quarter，在某栋楼房的天台中找到Orel，队伍又恢复为三人。这时返回自己的家里见过乌鸦大师，可以提升必杀技槽的积蓄速度，同时解锁全技能掌握的成就/奖杯。之后回到未来，在已经种完树的情况下来到右上角，找正在浇水的Dironian对话并握手。在已购买了超人、狼人、热狗3件服装的升级道具的情况下，把全队服装切换为这3种然后对话，可以拿到新道具。之后返回过去，对树苗使用新得到的道具。这时前往未来，会看到树已经变了样子。从研究室外上树，来到顶层，在宝箱中取得隐藏服装SOLAR SYSTEM。

在队中有三人的情况来到之前看到博士进去的门，这回可以进去了。里面是本游戏最后一片区域，老规矩，敲门拿糖，凑齐3个部件后在某张桌子上拿到图纸，拼齐最后一件服装。装备这件服装后靠近右下方的两个工作人员会有剧情。之后在床上拿到道具，然后换法老装逃出去。之后回到实验室，记得保存并换好装备，来到下方捡起道具就会进入最终战。最终战难度不大，个人是建议卡片配两张回复必杀槽的，再配一张恢复冷却时间的卡，这样用超人的必杀狂轰就能轻松获胜。

成就/奖杯详解

Flippity Flaps 50点/

解锁条件 用翼手龙服装扇开10个障碍物

获得方法 领队换上翼手龙服装后按B/○键可以扇动翅膀，这一招可以扇开一些障碍物（如落叶堆）。流程中必定能达到这一要求。

The Clown That Honked 1000 Ships 50点/

解锁条件 用小丑服装吹1000次喇叭

获得方法 领队换上小丑服装后按B/○键可以吹喇叭，累计吹1000次即可。拿到小丑服装后即可尝试解锁，1000次也就5分钟的事儿。

Assault and Bashery 50点/

解锁条件 偷袭10次敌人

获得方法 游戏中从身后靠近敌人时按X/□键敲他，即为一次偷袭。偷袭成功后进入战斗时敌人的HP会减少。重复10次即可解锁。

Krono Trigger 50点/

解锁条件 剧情相关

Counter Feat 50点/

解锁条件 剧情相关

Fashionista 50点/

解锁条件 换过5套不同的服装

Candy Cornucopia 50点/

解锁条件 累计获得5000颗糖

获得方法 糖就是游戏中的金钱，战斗以及调查都可以获得，后期一场战斗就能入账好几百。

Cryptozoologist 50点/

解锁条件 找到狼人

获得方法 参见攻略，具体时间是到达New Repugia Downtown后。

Cosmonaut 50点/

解锁条件 获得隐藏服装Solar System

获得方法 参见攻略，在游戏的最后才能拿到。

Breakdance Broker 50点/

解锁条件 让自由小子跳舞

获得方法 参见攻略，需要开启自由穿梭时空的传送门后才能完成。

Quest Love 50点/

解锁条件 完成所有的支线

获得方法 参见攻略。本作不存在会错过的支线，因此不用担心。

Gathering the Magic 50点/

解锁条件 使用过所有服装的必杀技

获得方法 游戏中真正的隐藏服装只有Solar System和狼人，因此不用分担心。另外部分服装没有必杀技。

Creepy Card Shark 50点/

解锁条件 在战斗中使用过所有卡片

获得方法 开完宝箱、做完支线再买完卡片，全卡片就入手了。不过玩家还需要将其每个都使用过一次。建议玩家在流程中拿到新卡片就用，同时将用过的卡片做一番记录，因为游戏中是没有专门统计的。以下是全部45张卡片的列表，以英文首字母为序，方便大家统计。

bone–bones
bubble barf
candy teeth
carameals
cherry klots
cthulhu chew
delecta–bulls
dippin' stix
fling–a–lings
flippity flaps
frostbites
froot flakes
fudge crystals
garlic crunch
ghost munch
goozers
happy heads
headless horsemints
jelly beaks
jumpin' beans
king size fun size bar
licky plops
moldy mounds
morons
mystery lumps
nougat nuggets
nubbins
pampla–mooses
peanut botter bomb
peepers
pie cake
pumpkin slough
rice creepies
schafer's wafers
smoochies
snickets
sour dumps
splorts
suck'ems
sugar droppings
sugar uncles
tin foil chews
toffee taffy
tongue punchers
tongue ties

Hallo-winners 50点/

解锁条件 游戏通关

Beating Crow 50点/

解锁条件 从乌鸦大师处掌握所有的战斗技巧。

Mod Culture 50点/

解锁条件 给3件服装升级

获得方法 如前所述，只建议给超人、小丑、热狗、狼人升级。升级方法就是在商人处购入对应的升级道具。

Hardcorn Mode 50点/

解锁条件 用玉米糖打过所有的战斗

获得方法 如前所述，这是本作惟一一个会错过的成就/奖杯。乌鸦大师的教学战斗不算在内，其他所有战斗都要求玉米糖出战，等于说强制玩家放弃一个火力点。解锁的时间点是战胜最终BOSS后，如果发现某场战斗没有派出玉米糖，请果断关游戏再开。

45 Card Pickup 50点/

解锁条件 获得全部45张卡片

本作是一款以爱斯基摩文化为背景的平台动作游戏，玩家要控制一人一狐在极地展开冒险。游戏中人狐必须相互配合才能过关，而且游戏还支持双人合作。游戏中的收集要素全部以影片方式呈现，为玩家展现了爱斯基摩文化的方方面面，玩过之后有如看了一部记录片。游戏细心地收录了多国语言，但可惜的是没有中文。

文 纱迦　美编 小瑟

永不孤单	E-Line Media	平台动作
多机种	Never Alone (Kisima Ingitchuna)	美版
	2014年11月18日 · 本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为PS4/XOne：14.99美元	

综述

XOne 版

成就总数	1000 点 /15 个
全成就难度	1/10
全成就所需时间	3 小时
在线成就	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	无

PS4 版

奖杯总数	15	铜杯	13	银杯	1	银杯	1

全奖杯难度	1/10
全奖杯所需时间	3 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无
特殊需求	无

《永不孤单》是一款非常简单的游戏。虽然制作人说他的目标是做出一款《ICO》式的游戏，但实际上由于游戏是2D平台动作玩法，所以给人的感觉更像是《LIMBO》。游戏流程很短，难度也不高。初次玩的时候可能有几处地方会被卡一下，但总体来说不难。为了不降低本来就不多的游戏乐趣，本文就不对流程进行任何提示了。另外PS4玩家请注意，本作的欧版奖杯是分开计算的。

推荐完美路线

《永不孤单》的全成就/奖杯之旅十分简单，游戏所有的成就/奖杯都只和流程与收集有关。收集是以一只猫头鹰的方式出现的，当玩家靠近之后就能自动开启，同时屏幕上会出现提示。玩家只需照着下文的收集攻略一路推进即可，如果有遗漏的话可以选关来补。游戏中每关都有比较详尽的收集统计，每个收集都对应一段视频，相信不会给任何人造成困扰。完成全收集之后记得最终还要把所有视频都看一遍才能解锁最后一个成就/奖杯，不过不用看完，视频开始后直接退出就可以了。

全收集攻略

下文将按流程顺序为大家介绍全收集的入手方法。每个收集都将附上编号和名字，以方便大家查询。

新游戏

#1 – A Living People, A Living Culture – 进入游戏即可解锁。

#2 – It Would Be Really Nice to Hear a Story – 进入游戏即可解锁。

#3 – Scrimshaw – 看完片头动画。

CHAPTER 1: PRELUDE

躲过一开始的北极熊追击就算完成。本章无收集。

CHAPTER 2: TUNDRA

#4 – Arctic Fox – 本章开始后往右走，跳上平台，看到猫头鹰飞走的同时即可解锁。

#5 – Caribou & Clothing – 在系统告诉你按 B 键趴下躲避暴风后，往前走很快就会看到猫头鹰。

#6 – Sija Has a Soul – 跳过三个灵魂平台后，马上就会看到猫头鹰。

#7 – Trapping Trail – 当玩家控制狐狸从山丘下的小洞钻进去，然后用二段跳来到山顶时，就会看到猫头鹰。

CHAPTER 3: NUNA'S VILLAGE

#8 – The Heartbeat of the Community – 当玩家遇到第一个部落人后（有剧情），往前走一点儿就有猫头鹰。

#9 – Little People – 在需要追赶两个小家伙的场景中，往下看会看到猫头鹰。这时你需要先借风力跳到对面，然后在滑下去之前快速跳到左边的平台上接触猫头鹰。如果失败的话马上选择回到上一个检查点重试。

#10 – Bola – 把鼓还回一开始的部落人后（有剧情），往右走有猫头鹰。事实上 10 号和 8 号的位置是一样的。

CHAPTER 4: ICE FLOES

#11 – Stranded – 本章开始后自动解锁。

#12 – No More Thick Ice – 摆脱北极熊的追击后，在必经之路上。

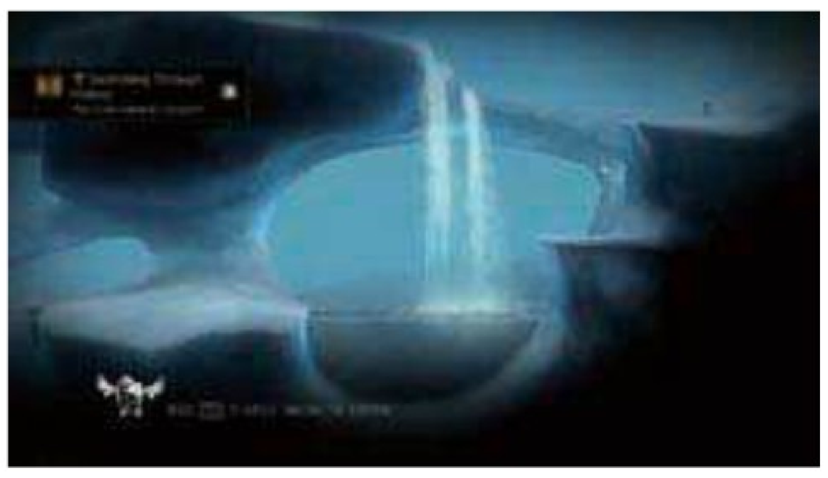
#13 – A Girl & Her Nunaq – 在有大量上下升降的冰平台处，猫头鹰躲在某个平台的上方。利用狐狸跳上去取得。

CHAPTER 5: WHALE SPIRIT

#14 – Substience Lifestyle – 本章开始后先往上游，然后上左边的岸，往左走一会儿就会看到猫头鹰。

#15 – Everything is Alive – 一路往上，利用绳索摆荡来到最上层破坏冰柱，冰柱左边就有猫头鹰。

#16 – Sharing for Survival – 从新出现的水路游到右上方，出水后切换狐狸往上攀爬到瀑布处。利用水流的推力跳到右边平台上，这里就有猫头鹰。



CHAPTER 6: COASTAL VILLAGE

#17 – King Island – 在右边的必经之路上。

#18 – Northern Lights – 某个解谜场景后，在必经之路上。

#19 – The Month of Night – 在需要利用三根绳子往左摆荡的场景中，比较显眼。这里空中有很多一击必杀的绿色鬼魂。

CHAPTER 7: FOREST

#20 – Animal Spirits – 本章开始后往右走，很快就会看到猫头鹰。

#21 – Rebirth and Naming – 这个收集算是略为隐蔽。经过一连串的空中平台移动后，玩家会来到如上图所示的地方。这里不要急着下去，先往左边走，在上方就能找到猫头鹰。

CHAPTER 8: FOREST LAKE

#22 – Manslayer – BOSS 战之后，猫头鹰在前方的必经之路上。

CHAPTER 9: TUNDRA MEADOW

#23 – Reading the Weather – 冰巨人的剧情后，不要往上，而是往右，就能找到猫头鹰。由于全游戏最后一个收集会在通关后自动解锁，因此事实上玩家此时已完成全收集。

成就 / 奖杯详解

Insightful 200点 / 奖杯

解锁条件 收集并观看全部视频

获得方法 玩家可以每收集一段视频就立即观看，也可以在完成全收集后回到标题画面统一观看。当视频开始之后就算退出也算观看过。顺带一提的是这些视频都是“涨姿势”的好内容。

Close Call 50点 / 奖杯

解锁条件 剧情相关

Homecoming 50点 / 奖杯

解锁条件 剧情相关

Bola Expert 50点 / 奖杯

解锁条件 剧情相关

Swallowed 50点 / 奖杯

解锁条件 剧情相关

Sea and Air 50点 / 奖杯

解锁条件 剧情相关

Highs and Lows 50点 / 奖杯

解锁条件 剧情相关

The Old Ways 50点 / 奖杯

解锁条件 剧情相关

Caribou Feet 150点 / 奖杯

解锁条件 剧情相关

Tundra Expert 50点 / 奖杯

解锁条件 完成 Tundra 的全部收集

Village Historian 50点 / 奖杯

解锁条件 完成 Nuna's Village 的全部收集

The Cold Truth 50点 / 奖杯

解锁条件 完成 Ice Floes 的全部收集

Swimming Through History 50点 / 奖杯

解锁条件 完成 Whale Spirit 的全部收集

Seaside Lessons 50点 / 奖杯

解锁条件 完成 Coastal Village 的全部收集

Dendrologist 50点 / 奖杯

解锁条件 完成 Forest 的全部收集

驾驶俱乐部是索尼为 PS4 打造的全新竞速类独占大作，游戏的风格偏向于拟真系的 GT 赛车，但是对操作的要求又没有那么严格，而是具有一定的爽快感，再加上赛事中随时呈现的即时分数系统，手感颇为接近当年微软的独占竞速系列世界街头赛车。无论你是竞速游戏爱好者还是对画面有一定要求的玩家，都非常值得一试。

文 NAOH　编 伽蓝　美编 小瑟

驾驶俱乐部		SCE	竞速
PS4	DriveClub		中文版
	2014年10月7日	线上1-12人	对应年龄：全年龄
	售价为59.99美元		

系统简述

俱乐部概念

正如游戏的名称那样，俱乐部是这款游戏最核心的系统。在游戏一开始，玩家就可以零门槛地建立一个属于自己的俱乐部，并为其命名，设计图标，并且可以最多邀请5名玩家加入，组成一个6人俱乐部。之后，其中的任何玩家只要处于联网状态，那么他在游戏中的所有分数都会同步计入到俱乐部中，从而令俱乐部等级不断上升。

当然，你也可以搜索好友或者其他玩家的俱乐部申请加入，一起努力解锁有等级限定的车辆，提高自己所在俱乐部的世界排名，让任何一场比赛的结果都变得更加有意义。

游戏模式

驾驶俱乐部主要由三大模式组成，分别是相当于单机模式的巡回赛，相当于自由模式的的单人赛事以及联机对战。

巡回赛的目标就是取得全部的225 颗星，其中囊狂了游戏的所有赛道和比赛类型，每颗星都有各自不同的获得条件，具有相当的挑战性，是玩家全面感受游戏魅力，解锁奖杯的主战场。

单人赛事分为竞速赛、计时赛和甩尾赛，是竞速游戏通常都有的三大主要比赛类型。玩家可以在这里挑选任意赛道，设定比赛的环境以及对手等，从而有针对性地进行练习，而如果跑出了得意的成绩，还可以随时将其做成挑战发给好友或是其他俱乐部，考验其他玩家的技术。

联机模式则是代表自己的俱乐部和其他俱乐部展开竞争，每场赛事都有限定的报名时间，玩家无论取得怎样的名次都会获得积分，从而不断壮大自己所在的俱乐部。

奖杯综述

奖杯总数	27	铜杯	9	银杯	10	金杯	7	白金	1

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	35~40小时
在线奖杯	1 金 1 银 3 铜
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

在竞速类游戏中，驾驶俱乐部的白金难度可以算是相当低了。首先，游戏并没有取得全部 225 颗星的奖杯，大大地降低了对技术的要求。其次，尽管有 5 个在线奖杯，但是全部可以通过登录同一台主机上的两个账号的方法来解锁，因此无需担心搜索不到玩家或者网络质量不好等问题。因为本作的奖杯主要是积累型，因此

玩家进入游戏应该做的第一件事情就是建立或者加入一个俱乐部，从而让自己的每一场比赛都有所收获。之后玩家只要正常进行游戏即可，但是在整个过程中应该尽可能地保持在线状态，并最好多拉几位好友加入俱乐部，这样将大大减少白金所用的时间。

推荐完美路线

1. 建立或加入俱乐部，并尽可能增加俱乐部成员数量

2. 保持在线状态游玩并解锁所有的巡回赛赛事

3. 通过设定比赛条件完成几个特定奖杯。

极速收藏家

白金

解锁条件 解锁除此之外的所有奖杯

获得方法 解锁除此之外的所有奖杯。

一生只有一次机会

铜杯

解锁条件 完成你的第一场赛事

获得方法 首次进入游戏后会强制进行一场比赛，完成即可。

壮大俱乐部

铜杯

解锁条件 加入某间俱乐部，或让其他玩家加入你所建立的俱乐部

获得方法 建立俱乐部应该是玩家进入游戏后首先做的事情，选择创建俱乐部，设定好名称、图标后就算完成了。当然，玩家也可以搜索其他玩家建立的俱乐部申请加入，或者让好友把你拉入他的俱乐部。

团队合作

银杯

解锁条件 身处的俱乐部等级在10级以上

获得方法 俱乐部升到10级大约需要260万的经验，玩家只要保持在线状态，那么在游戏中的任何比赛经验都会累积到俱乐部中。最简单的方法就是搜索10级以上的俱乐部申请加入，当然玩家自己建立一个俱乐部慢慢升到10级也是可以的。毫无疑问，俱乐部中的成员越多，升级的速度也就越快。

注意，如果是自己建立的俱乐部，必须至少要有2名成员才能被激活，最直接的办法当然是把自己主机上的另一个账号拉进来。

好的开始

铜杯

解锁条件 首次赢得对抗

获得方法 首先，要解锁这个奖杯必须保证处于线上状态，这样才能接收到其他玩家在游戏中发出的对抗挑战。对抗一共有3种形式，分别是精确驾驶（蓝色）、甩尾（橙色）以及平均速度（黄色）。玩家在任何赛事中都能随机见到赛道上出现这三种对抗挑战，只要在限定的区域内分数超过对手就算胜利。

对抗赛

银杯

解锁条件 完成50次对抗赛

获得方法 注意只需完成50次即可，不必赢得50次，因此毫无难度。通常每场比赛中都会出现2–3个对抗挑战，不知不觉中就会解锁。

这部车是我的

铜杯

解锁条件 自定义一辆车子

获得方法 在游戏主界面中选择车库，然后选择任意一辆赛车，随意更改一下它的颜色后确认即可。

名列前茅

铜杯

解锁条件 在一场有12位参赛者的比赛中取得前3名

获得方法 游戏中很多比赛都有11位AI对手与你同场竞技，只要完成比赛时进入前3即可。事实上很多星的要求就是以前3名的成绩完成比赛，不知不觉中就会解锁。

完美优胜

金杯

解锁条件 在一场有12位参赛者的比赛中取得前3名，且没有因为碰撞损失声望

获得方法 进入单人赛事的竞速赛，赛道选择加拿大的Maplewood Canada 01 Map，设定比赛圈数为1圈，对手11名，难度为新手，这样在比赛中AI会刻意放慢速度，玩家很容易冲到前面。为了保险起见，车辆尽量选择性能较低且自己最趁手的，比赛中冲出赛道是不会损失声望的，只需保证与AI以及环境不发生任何碰撞并进入前3名即可。

开战吧

铜杯

解锁条件 向另一位玩家发出挑战

获得方法 详见无与伦比。

竞争者

铜杯

解锁条件 在个人挑战赛时间结束时仍处于首位

获得方法 详见无与伦比。

无与伦比

金杯

解锁条件 至少向一名玩家发送5次个人挑战，并且获胜

获得方法 在游戏主界面中选择挑战赛，里面会保存玩家此前30场比赛的成绩，任意选择其中的一个，设定好比赛条件，选好发送对象后就可以将其作为挑战发给对手。如果对手在你限定的比赛时间结束前没有超过你的成绩，那么你就是胜利者。这个奖杯可以通过同一台主机的两个不同账号来解锁，当然前提是你把另一个账号加为了好友。

首先，在单人赛事模式中选择计时赛，赛道任意，但当然长度越短越好。车辆方面虽然可以任意选择，但是为了避免你的另一个账号等级过低没有解锁高级车辆的情况，建议选择最初始的掀背车。进入比赛以正常速度跑完一圈后退出，选择建立个人挑战，将挑战限定时间设为最短的1个小时，挑战方式设定为仅限邀请，其他条件随意，然后将其发送给你的另一个账号。

登录另一个账号，保持在线模式就会收到挑战，只要跑完一圈所用的时间比挑战中的慢即可。完成后退出游戏，待下次登录回之前的账号时，只要1小时的限定时间已结束，就算完成了1次挑战。

整个过程中有两点要特别注意：首先，每次只能发送一个挑战，不可以5个挑战同时发出。其次，玩家必须用另一个账号玩过收到的挑战才算数，如果只是静待挑战时间结束是不会计算在内的。

升级！

铜杯

解锁条件 车手等级达到2

获得方法 详见极限挑战。

5级，并持续进步

铜杯

解锁条件 车手等级达到5

获得方法 详见极限挑战。

席卷而来

银杯

解锁条件 车手等级达到15

获得方法 详见极限挑战。

生涯开始

银杯

解锁条件 车手等级达到30

获得方法 详见极限挑战。

极限挑战

金杯

解锁条件 车手等级达到50

获得方法 如果玩家立志于获得巡回赛的全部225颗星，那么当你完成时等级应该能轻松达到40级以上，再加上官方更新的大量DLC赛事，50级并非难事。而如果你只是想获得白金的话，那么进入单人赛事模式的竞速赛，选择加拿大的Maplewood Canada 01 Map，设定比赛圈数为1圈，对手11名，难度为传奇，车辆选择自己最趁手的高性能赛车，这样每场比赛只需要1分钟即可完成，如果能以前3名的成绩完成比赛，每场可以获得大约2万的经验。

这个奖杯可以和登峰造极同时刷，正常情况下，这两个奖杯应该是除了白金杯之外最后解锁的。

有所进展

铜杯

解锁条件 任意一项荣誉达到等级1

获得方法 详见登峰造极。

学有专精

金杯

解锁条件 任意一项荣誉达到最高等级

获得方法 详见登峰造极。

登峰造极

金杯

解锁条件 游戏、游戏模式、车辆和赛事分类中各有至少一项荣誉达到最高等级

获得方法 游戏中对玩家的所有数据统计都是以荣誉来表示的，具体分为游戏、游戏模式、车辆和赛事4大类型，每大类型中又细分数个子类型。荣誉最高为5级，随着玩家不断达成相应的条件而增长，但注意必须填满第5级的经验条才能解锁奖杯。荣誉每上升一级都会获得大量经验值以及附加效果，

是提升车手等级的重要手段。玩家可以在主界面中选择我的设定档 – 进度和资料统计 – 车手荣誉来详细查看。

游戏：超车高手是这类荣誉中最容易达成要求的，任何赛事中玩家的任何超车都会累积，不知不觉中就会达到最高等级。

游戏模式：最容易完成的赛事类型当属甩尾赛，玩家只需直奔终点即可，熟悉赛道后一分钟完成 2 场不是问题。

车辆：当然是高级超跑，其超高的性能在任何类型的比赛中都可以将时间缩到最短。这个荣誉可以和游戏模式中的甩尾赛一起刷，在单人模式 – 甩尾赛中选择最短的赛段，开始后直奔终点。

赛事分类：只有巡回赛和单人赛两个分类，根据你的游戏目的选择即可，无论主攻哪个类型都很容易达到最高等级。

这个奖杯可以和极限挑战同时刷，比赛设定方式详见极限挑战。

极速高手

铜杯

解锁条件 以 100MPH 或 161KPH 的平均速度完成定点赛事

获得方法 进入单人赛事的计时赛，选择智利的 Taapaca 赛道，车辆选高级超跑分类中操控性与加速数值最好的。转弯时不要将速度降得太低，有时撞边过完反而可以保持一个较高的速度。全程平均速度 161KPH 的要求其实并不高，几次尝试后即可达成。

紧追不舍

银杯

解锁条件 在单场赛事中尾随对手行驶至少 2000 米（2187 码）的距离

获得方法 即要求玩家跟随前车 2 公里的距离，期间不可发生碰撞。这个奖杯其实在不知不觉中就会解锁，尤其是在一些有较长直道和弯道的赛道中很容易自然达成。如果要刻意取得的话，还是进入单人赛事的计时赛，选择智利的 Taapaca 赛道，不过车辆应选择性能较低的，这样更容易进行操控。比赛中不要追求名次，跟在最后一个对手的后面进行尝试。

各个击破

银杯

解锁条件 在单场计时赛中超越 3 个目标时间

获得方法 这是整个游戏中唯一建议在断网的状态下取得的奖杯。切断网络后，进入单人赛事的计时赛，任意选择一条赛道和车辆，然后玩家要连续跑 4 圈，并且保证每一圈的成绩都比前一圈要好。比如第 1 圈 10 分钟，第 2 圈 7 分钟，第 3 圈 5 分钟，第 4 圈 3 分钟，期间一定要把握好每一圈的速度，不行就直接将车子停下来消磨时间。

而如果是处于连线状态，那么每一圈要击败的就是服务器随机提供的其他玩家的成绩，这种情况下每一圈只要稍微超过给定的成绩就好，否则服务器向你分配的对手实力会大幅上升。

长距离

银杯

解锁条件 驾驶至少 300 英里（483 公里）的距离

获得方法 详见占尽便宜。

占尽便宜

金杯

解锁条件 以俱乐部成员的身份驾驶至少 1000 英里（1610 公里）的距离

获得方法 只要游戏时保持在线状态，一直玩下去就可以了，1610 公里听起来很多，实际上并不长，在玩家解锁登峰造极奖杯之前必定能够达成。

满堂彩

银杯

解锁条件 驾驶掀背车、性能车、跑车、超跑和高级超跑各赢得一场比赛

获得方法 游戏中的车辆分为以上 5 个类别，驾驶每个类别中的任意一辆完成一场比赛即可。

大出风头

金杯

解锁条件 累积获得 100 万的甩尾分数

获得方法 尽管本作非常容易出现甩尾操作，但是 100 万还是相当消耗时间的。这是因为甩尾赛中还包含有高速赛段，所以一场下来最多也就拿到 6000 左右的分数。自己刷的话进入单人赛事的甩尾赛，找一条自己最擅长的赛道反复游玩，可以和登峰造极以及荣誉中的游戏模式、车辆等内容同时进行。另外也有一个简便的方法，那就是成为俱乐部成员，这样一来只要俱乐部的甩尾分数达到了 100 万，其中所有成员都是可以解锁奖杯的。但有一点需要注意的是，如果玩家加入俱乐部的时候，该俱乐部的甩尾分数已经超过了 100 万，那么玩家是不会获得奖杯的。俱乐部目前的具体甩尾分数可以在主界面中选择我的俱乐部 – 进度和资料统计 – 俱乐部荣誉来详细查看。

关于 DLC 奖杯

游戏预计将推出 9 个带有奖杯的 DLC，在今年 8 月之前全部上市。其中名为 DRIVECLUB 巡回赛、IGNITION 和 PHOTO–FINISH 的三个 DLC 是免费的，其余所有 DLC 则需要付费下载。

每个 DLC 的奖杯构成都是 1 金 2 银 2 铜，其中名为 DRIVECLUB 巡回赛的 DLC 的 5 个奖杯的解锁条件是赢得巡回赛模式中新手杯、业

余杯、半职业杯、专业杯、传奇杯这 5 大锦标赛的第一名。而其余所有 DLC 的奖杯的解锁条件都可以用一句话概括，那就是获得该 DLC 内所有赛事的所有星星。

SAINTS ROW IV

黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Deep Silver	动作冒险
多机种	Saints Row IV: Re-Elected	美版
	2015年1月20日 / 本地1人、在线1~2人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4、XOne：49.99美元（同捆《黑道圣徒 冲出地狱》）	

在 2015 年，Volition 终于把他们的节操卖到了次世代（误），《黑道圣徒Ⅳ 高清连任版》整合了本作推出的所有 DLC，华丽地在 PS4 和 XOne 上登场。坦白说，在笔者一个全成就了《黑道圣徒 3》和《黑道圣徒Ⅳ》本世代版的老玩家眼中看来，本作的画面进步实在有限，素材质量提升和一点点的头发物理引擎改进的确不能称之为高清，不过仅仅以真饭的角度出发来看，整合了所有稀奇古怪的服装和武器 DLC 也算是一个不小的吸引点，更何况本作的成就 / 白金难度还是一如既往地低，要是读者们没玩过本世代版，那来感受一下本作那把恶搞无厘头和认真的耍帅有机结合的游戏风格，顺便拿下 1200 点成就 /71 个奖杯也算是一次不错的体验吧。

文 稀饭　美编 小瑟

综述

XOne 版

成就总数	1200 点 /70 个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	40 小时
在线成就	1 个，“Saintified”
最少通关次数	1
有无会错过的成就	有
成就 BUG	“Wheres my cape?”
特殊需求	无

PS4 版

奖杯总数	71	铜杯	56	银杯	11	金杯	3	白金	1

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	40 小时
在线奖杯	1 个，“Saintified”
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	有
奖杯 BUG	“Wheres my cape?”
特殊需求	无

在整体成就 / 奖杯设置和本世代版本完全没有分别的情况下，《黑道圣徒Ⅳ 高清连任版》的全成就 / 白金难度自然也保持着一致，而如果玩家像是笔者一样，已经在本世代版本当中完美过本作一次，那搞定次世代版可谓是毫无难度。而且本作已经集成了之前本世代版的一些设置不合理的成就 / 奖杯条件和挑战条件的更新修正，所以想要完美起来更为简单。

如果硬要说有什么好抱怨的，那就是“Fourth and Forty”这个成就 / 奖杯硬给出需要玩家玩上 40 小时的条件仍然属于不合理设置。当年笔者在玩本世代版的时候哪怕没有做任何功课，导致最后要重打半个周目也仍然顺利在 40 小时内全成就本作，这次干脆提前 10 小时搞定除了“Fourth and Forty”之外的所有成就，使得接下来的刷成就过程简直穷极无聊。所以各位读者在全成就 / 白金本作时是真的一点都不需要赶，而且不到游戏最后的阶段千万不要使用刷这个刷那个的提高效率手段，不然纯粹是给自己之后找罪受，放缓节奏安心享受游戏当中丰富的自定义元素即可。也因为如此，本作的全成就 / 白金时间将固定为 40 小时，一秒不能少，但不出意外也绝不可能多花玩家们半秒。

推荐完美路线

1. 因为本作只需一周目即可全成就 / 白金，所以在游戏初期阶段还是需要进行一定的规划，最重要的就是按照挑战的内容更改自己在攻略任务过程当中的杀敌方式。鉴于本作的超能力过于霸道，如果玩家不加以控制，就很容易变成通关之后却发现自己陷入了还有一堆特定杀戮挑战没有完成，只能去刷的窘况。这一点玩家可以在进入虚拟铁港城之后就开始执行，不过之前可以先在角色创建界面选择 Gallery，然后保存自己的形象，解锁“Saintified”。注意这是游戏中惟一一个需要在线的成就 / 奖杯，如果玩家没有连线则不能够保存自己的形象。

2. 之后的阶段请按照完成主线任务——清干净随之出现的支线任务和忠诚任务——过程中顺路捡收集品 (主要是数据簇) ——根据当前条件尽量在过程中完成挑战——和能够接触的同伴发生浪漫关系——继续发展主线的循环来进行，可以保证最高的效率并避免挑战遗漏，当然玩家们也不用执行得太有效率，以免自己最终陷入通关后熬时间的地狱。

3. 流程当中两个容易错失的成就 / 奖杯“You Chose Poorly”和“Saints and Sensibilities”中，前者比较无厘头，要求玩家必须在拯救 Matt Miller 的任务当中遇到两难选择时，选择红色的门牺牲自己，看完提前播放的制作表之后就会解锁，如果手贱选择了蓝色门就没法回头，只能重打半个周目再次回到这个任务中补，切记不要选错。后者比较简单，只要同伴的忠诚任务都完成即可，如果玩家有按照之前的建议地毯式清除支线再推进主线，就肯定可以解开，而如果不放心，就请在进行最终任务“Grand Finale”之前检查一下自己的支线完成情况，确保不要有遗漏并保留一个执行任务之前的存档，就万无一失了。

4.《高清连任版》和本世代版本的全成就 / 白金过程如果说有什么差异，那就是游戏本身就集成了两个 DLC，前者“Enter the Dominatrix”会在游戏中前期解锁，后者“How the Saints Save Christmas”也会在游戏中段解锁。笔者个人建议玩家可以在 DLC 任务解锁后立刻进行，原因之一是两个 DLC 对于玩家的角色能力都没有太高的要求，而且流程都比较短，夹在主线中当做一个额外的长支线玩起来比通关后再去补更有意思。不过更重要的是，两个 DLC 都可以让玩家在没有掌握某些超能力的情况下提前使用这些能力，而只要玩家自己多加留心，就可以在对应超能力解锁之前搞定一部分与其相关的挑战，进一步节省了之后需要专门去刷的无聊时间，加上注意在任务过程当中使用特定的武器杀敌，就可以把完成挑战的过程进一步简化，简直是何乐而不为。另外很重要的一点是 DLC 解锁的专属活动内容项目获得的奖牌评价是可以算进挑战当中的，而挑战本身需要玩家获得银牌或金牌的数量却没有增加，变相降低了玩家完成相关挑战的难度。

5. 至于游戏中的收集，虽然玩家在完成 Matt Miller 的分支任务后就可以在地图上看到所有收集的位置，不过玩家们最好是不要立刻动手进行收集，最主要的原因是多位玩家报告他们在解锁“Wheres my cape?”时遇到了达成条件却无法获得成就 / 奖杯的情况，这一问题似乎和在进行主线任务获得所有超能力之前玩家就把现有超能力的所有可升级项目都完全解锁有关，而如果玩家收集的数据簇太多，就有可能会在游戏过程中一时错手买下了所有可以购买的超能力升级，导致出 BUG，所以收集还是顺路拿就好，没必要强求，反正因为需要完成支线任务，玩家会来到地图上的几乎每一个地点，只要坚持顺路拿原则，最后会剩下的收集也只会集中在几个偏僻角落，留在最后一并拿全即可。

6. 如果玩家完全遵照上面的建议，那么应该可以很顺利地拿下除了“Fourth and Forty”之外的成就 / 奖杯 (白金奖杯不算)，之后要等多久就取决于玩家之前的效率有多高了，如果不幸发现自己还是需要等很长的游戏时间才能解锁最后一个成就 / 奖杯，可以考虑找个基友来一起玩双人活动项目，或者就在联机模式里大闹虚拟铁港城杀杀时间。本作对于角色一段时间不移动就触发手柄休眠的设定似乎非常严格，笔者尝试过固定住摇杆来让角色保持走动，想用挂机搞定那多出来的十小时，最后却发现角色哪怕是在不断移动也会触发休眠，似乎只有频繁的不同按键输入才能够让游戏判定玩家不是处于离开状态，所以常规的挂机招数有可能在本作当中不好使，各位玩家要有在完成了所有游戏内容后还得无所事事地于游戏中闲逛好几个小时的心理准备。

成就 / 奖杯详解

Kingpin

解锁条件 获得此奖杯外所有奖杯。

Destroyer-In-Chief 10点 /

解锁条件 完成“The Saints Wing”，剧情成就 / 奖杯。

There Is No Pancakes 10点 /

解锁条件 完成“A Pleasant Day”，剧情成就 / 奖杯。

Woah. 20点 /

解锁条件 第一次获得超能力，剧情成就 / 奖杯。

Don't Panic 30点 /

解锁条件 完成“The Real World”，剧情成就 / 奖杯。

Ghost in the Machine 20点 /

解锁条件 完成“Power Up CID”，剧情成就 / 奖杯。

Didn't Need to See Him Naked 20点 /

解锁条件 完成“Matt's Back”，剧情成就 / 奖杯。

Blast from the Past 20点 /

解锁条件 完成“A Game of Clones”，剧情成就 / 奖杯。

About Time! 30点 /

解锁条件 完成“Welcome Back”，剧情成就 / 奖杯。

Betrayed 30点 /

解锁条件 完成“All Hands On Deck”，剧情成就 / 奖杯。

Poodle Skirt 30点 /

解锁条件 完成“Hello Teacup”，剧情成就 / 奖杯。

Keymaster 30点 /

解锁条件 完成“Batteries Not Included”，剧情成就 / 奖杯。

Imperator 40点 /

解锁条件 完成“Grand Finale”，剧情成就 / 奖杯。

Saints & Sensibility 30点 /

解锁条件 在完成所有伙伴的忠诚任务的情况下完成“Grand Finale”，剧情成就 / 奖杯。

获得方法 能够完成忠诚任务的对象会在下文列出，哪怕缺了其中一个，那在进行最终任务时就不能够获得这个成就 / 奖杯。因为玩家在进行最终任务前游戏会提示玩家存档，所以其实真错过了要补回来也不难，但如果玩家自己偷懒没有存，只用自动存档打通关，那就等着哭哭吧。

可完成忠诚任务的对象有：1.Kinzie 2.Matt 3.Pierce 4.Shaundi 5.Asha 6.Ben 7.Gat

Half Way Home 25点 /

解锁条件 完成半数开放世界中的游戏内容。

获得方法 参考“How It Should Be”。

How It Should Be 25点 /

解锁条件 完成所有开放世界中的游戏内容。

获得方法 正如条件所说，这里指的是游戏中的全部内容，不过，不包括双人合作任务，所以没条件和朋友合作的玩家也不必担心，同时 DLC 活动内容也不计算在本成就 / 奖杯当中。每当玩家解决一个活动内容，就会占领一片区域，不过军事基地所在的小岛是不能占领的，但不影响成就 / 奖杯获得。下面将列出要完成这个成就 / 奖杯所需要完成的所有内容。

需要完成的活动项目有 32 个，包括 9 个超级冲刺赛跑，3 个超能力格斗俱乐部，4 个诈骗，7 个大屠杀，6 个载具大屠杀，3 个元气猫大投篮，8 个裂缝挑战。

需要黑掉的商店有 34 家。

其他内容包括 6 个热点，6 个高塔，24 病毒上传和 32 个集结点。

The Full Kinzie 25点 /

解锁条件 完成凯恩丝（Kinzie）的支线任务，忠诚任务并和她滚床单。

Paranormal Bromance 25点 /

解锁条件 完成马特（Matt）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单。

The Face of the Saints 25点 /

解锁条件 完成皮尔斯（Pierce）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单。

The Two Shaundis 25点 /

解锁条件 完成珊迪（Shaundi）的支线任务，忠诚任务并和她滚床单。

Machine Man 25点 /

解锁条件 完成 CID 的支线任务并和它滚床单。

On Her Saint's Secret Service 25点 /

解锁条件 完成雅莎（Asha）的支线任务，忠诚任务并和她滚床单。

Benjamin [CENSORED] King 25点 /

解锁条件 完成本（Ben）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单——虽然没滚成。

Actor-Turned-Politician 25点 /

解锁条件 完成基恩·大卫（Keith David）的支线任务——他就是不肯滚床单，但玩家还是必须和他起码触发一次试图发展浪漫关系的对话来获得本成就 / 奖杯。

And I Ran... 10点 /

解锁条件 超级冲刺距离累计达到 250,000 米。

获得方法 没有太大难度的成就 / 奖杯，毕竟玩家在游戏中的移动手段之一就是超级冲刺。不过话说回来，因为游戏前期存在着耐力限制，而后期又有着更为便利的空中滑翔，所以玩家想要自然解开这个成就 / 奖杯还不算太容易，可以在游戏过程中特意多花一点时间在奔跑上，而不是助跑后立刻迫不及待地高跳飞行。

Don't Look Down 10点 /

解锁条件 超级跳跃后在空中滑翔的时间累计达到 10 分钟。

获得方法 比起超级冲刺，这个成就 / 奖杯更为简单，因为高跳后空中滑翔是游戏中最为常用的移动方式，所以玩家基本上是自然解开。这里惟一要建议玩家的是，不要太依赖这种最为便利的移动方式，凑够了成就 / 奖杯需要的时间后可以改为用外星人载具移动，虽然绝对没有直接空中跳跃那么便利，却有利于快速完成挑战中驾驶外星人载具行驶一定距离的项目。

Chill Out 10点 /

解锁条件 通过使用冰冲击波（Freeze Blast）超能力冰冻敌人并击碎对方来累计杀死 100 个外星人。

获得方法 快速刷法请参考“I Am Become Death”。

Pounding the Pavement 10点 /

解锁条件 通过重踏（Stomp）超能力累计杀死 150 外星人。

获得方法 快速刷法请参考“I Am Become Death”。

Here! Catch! 10点 /

解锁条件 通过念动力（Telekinesis）超能力举起并投掷敌人来累计杀死 100 个外星人。

获得方法 快速刷法请参考“I Am Become Death”。

Bringin' the Heat 10点 /

解锁条件 使用火焰增益 (Fire Buff) 超能力，让角色处于枪械附带火焰效果并且身周拥有火焰光环的状态下累计杀死 100 个外星人。

获得方法 快速刷法请参考“I Am Become Death”。

Fist Meet Ground 10点 / 铜杯

解锁条件 使用空降攻击（Death From Above）超能力累计杀死100个外星人。

获得方法 快速刷法请参考“I Am Become Death”。

Experimental Tech 20点 / 铜杯

解锁条件 使用Dubstep,InflaoRay,Bounce Gun,Disintegrator,Abduction,Black Hole各杀死25个外星人。

获得方法 下面详细介绍一下各个枪械的获得方法和杀敌技巧。

1.Abducto-O-Matic：外星绑架枪是完成一个挑战后就会奖励的武器，使用方法很简单，就是瞄准目标然后长按射击键，直到进度条走完绑架光束就会在玩家瞄准的地方出现，不过这个武器杀人的要求是目标完全被光束吸走，这要求目标一开始就位于光束出现的地点，因为光束持续的时间很短，半路跑进去的目标可能会飘到半空就因为光束消失而摔到地上。将这把武器改满可以提高其杀敌效率。

2.Bounce gun：弹射枪是在主线任务“"Ghost in the machine”中获得，用来杀敌是没什么难度的，但因为威力偏低，所以最好瞄准敌人脑袋射击，如果附近有其他敌人，就会产生连续爆头弹射，加快杀敌速度。如果玩家比较在意效率，也请将其改满，武器的威力会变得非常令人满意，杀敌效率成倍提升。

3.Dubstep gun：音波枪是完成支线任务“Campaign Trail of Destruction”之后的奖励，武器本身的杀敌效率比较一般，玩家只能在举着武器并且不断朝着敌人发射声波一段时间后才会杀死对方，幸好这枪的攻击算是范围效果，而且受影响的敌人都会进入手舞足蹈的状态，所以效率也不算太差，去改装一下填充能量的速度可以提高效率。

4.Disintegrator gun：瓦解步枪是救下珊迪后就可以获得的武器，用来杀敌是没什么难度，毕竟这枪大部分情况下是一枪一杀，只是比较容易过热，所以玩家们如果想要杀得快，可以考虑一下改造能量恢复速度并增加穿透特性，让这枪的瓦解子弹可以击中复数目标，大大提高杀敌速度。

5.Inflato gun：大头枪是完成皮尔斯的支线任务后奖励的，用的时候效果很有意思，但杀敌速度比较水，和音波枪类似，要对着目标发射一段时间才可以杀死对方，而且这枪可没有范围效果，两个敌人如果叠在一起让他们爆头的时间还会变长，所以玩家最好等后期资金充裕能够改造整把武器的性能后再用它来凑杀敌数。注意完成所有皮尔斯的任务后，大头枪会增加令爆头的敌人产生爆炸效果的特效，但是这个效果本身被算成是爆炸杀敌，不确定是否算进杀敌数中。

6.Singularity Gun：黑洞枪是完成盖特的支线任务后奖励的，不过原始版本的黑洞枪充能速度慢，影响范围小，要快速杀敌可是个大挑战，建议将其改满后再拿出来杀敌，而且记得不要对靠太近的目标使用，不然连玩家自己都会被吸倒或吸进黑洞里，降低效率。

Maximum Stopping Power 20点 / 铜杯

解锁条件 将其中一把武器升级到最强。

获得方法 在游戏后期资金充足的情况下玩家要达到这个条件很简单，在本世代版本当中，如果想最快地达到条件，可以选择强化棒球棍，它只有两个强化项目，而且花费是所有武器中最低的一个。但是在高清版当中因为集成了灌肠火箭（Recto-Rockets）的DLC，而这把武器只有一个升级项目，所以玩家可以通过它来更快地解开这个成就/奖杯。

Where's My Cape? 20点 / 铜杯

解锁条件 获得所有超能力升级。

获得方法 条件很直观，不过其实有部分超能力的升级是支线任务奖励的，不需要购买，自然也不会影响这个成就/奖杯获得。全部购买所有超能力升级需要1035个数据簇，而游戏中的数据簇数量是1225个，绝对够玩家买下所有升级项目。目前本成就/奖杯被部分玩家指出有BUG，建议在获得全部超能力之前，不要把现有的超能力升级项目全部买下，以免触发成就/奖杯无法解锁的BUG。

I Am Become Death 30点 / 铜杯

解锁条件 使用超能力的组合攻击累计杀死1000个敌人。

获得方法 组合的方式有很多，最经典的就是先用冰冲击波冻住敌人，然后使用岩石重踏把范围内的敌人全部震碎。要完成这个成就/奖杯最方便的地方就是Loren Square的超能力格斗俱乐部，玩家需要面对三波杂兵挑战再击败BOSS，其中第二波的内容是山丘之王，玩家需要占据一个制高点，然后不断地击退敌人，但如果玩家不去占领制高点，则敌人会不断刷新，玩家也就能够靠这个方法来不断杀敌。这些敌人拥有超能力，速度极快，但只会用近战攻击，所以很容易会聚拢到玩家身边，建议先通过冰冲击波冻住，等现场聚集的敌人多得让新敌人无法刷新后就用重踏一次过粉碎，杀敌效率会非常高。同时如果玩家有前面的超能力杀敌成就/奖杯需要完成，也可以在这里一次过搞定。游戏计时结束后玩家本次活动会失败，不过杀敌还是计入挑战和成就/奖杯统计的，但千万不要重玩任务，不然杀敌数会重置，退出后重开，快速打过第一波就可以再刷，很快就可以达到成就/奖杯要求的杀敌数。注意其实超能力组合杀敌的杀敌数也会算进单个超能力的对应杀敌成就/奖杯当中，所以玩家在完成这1000个杀敌的过程中大可以换着超能力的组合来，进一步加快效率。

The Challenge King 25点 / 银杯

解锁条件 完成所有挑战。

获得方法 本作共有66个挑战，列表如下，其中前9个挑战都统计性挑战，所以实际上玩家爱需要完成的挑战只有57个。

1 完成1项挑战
2 完成6项挑战
3 完成12项挑战
4 完成19项挑战
5 完成27项挑战
6 完成36项挑战
7 完成46项挑战
8 完成57项挑战
9 完成全部挑战
10 超级冲刺赛跑任务 全银牌
11 超级冲刺赛跑任务 全金牌
12 元气猫大投篮任务 全银牌
13 元气猫大投篮任务 全金牌
14 诈骗任务 全银牌
15 诈骗任务 全金牌
16 大屠杀任务 全银牌
17 大屠杀任务 全金牌
18 超能力格斗俱乐部任务全银牌
19 超能力格斗俱乐部任务全金牌
20 载具大屠杀任务 全银牌
21 载具大屠杀任务 全金牌
22 平台裂缝挑战任务 全银牌
23 平台裂缝挑战任务 全金牌
24 竞速裂缝挑战任务 全银牌
25 竞速裂缝挑战任务 全金牌
26 念动力裂缝挑战任务 全银牌
27 念动力裂缝挑战任务 全金牌
28 用近战攻击踢飞10个外星人
29 用空降攻击干掉100个外星人（超能力组合杀敌也算）
30 使用超级冲刺奔跑25英里
31 使用超级终结技（在获得超能力后奔跑过程中对敌人发动近战攻击）消灭10个外星人
32 空中滑翔时间累计达到1800秒
33 使用念动力接住监察者扔出的东西5次
34 使用念动力干掉30个外星人
35 使用念动力扔飞100个外星人
36 获得超能力后用近战攻击踹飞10辆车
37 累计用闪电念动能力连锁电击10个敌人
38 使用冲击波（Blast）能力中的思维控制累计命中10个敌人
39 使用火焰增益点燃10个外星人（火焰冲击波效果不计入挑战）
40 粉碎100个被冰冻的外星人（冰冻效果无论是冲击波还是增益触发皆可）
41 用重踏（Stomp）能力中的重力使敌人浮空后再杀死的方式干掉10个外星人
42 使用重踏（Stomp）干掉75个外星人（超能力组合杀敌也算）
43 使用念动能力（Telekinesis）中的吸血能力吸取10个外星人的生命值（没有吸死对方也算）
44 使用重踏（Stomp）能力中的压缩累计缩小10个外星人并将他们踩死
45 使用Bounce Rifle干掉250个敌人
46 使用Dubstep Gun干掉250个敌人
47 使用Abduction Gun干

掉 150 个敌人

48 使 用 Black Hole Launcher 干掉 250 个敌人

49 使用 Disintegrator 干掉 100 个敌人

50 使用 Inflato-Ray 干掉 50 个敌人

51 使用机动装甲干掉 250 个外星人（玩机动装甲杀戮项目或者在通关后直接召唤机甲杀敌都可以）

52 使用 Tentacle Bat 干掉 30 个外星人

53 击毁 100 架外星人载具

54 干掉 100 个 C.I.D.S 机器人

55 摧毁 60 个 Murderbots 机器人

56 摧毁 30 个传送球

57 干掉 1000 个外星人

58 干掉 30 个 Wardens

59 处于最高通缉时间累计达到 20 分钟

60 对着外星人挑衅 50 次

61 收集 39 个录音文档

62 驾驶外星人载具行驶 150000 英尺

63 驾驶机动装甲行驶 4 英里

64 收集 8 个电脑文档

65 与圣徒伙伴一起行动累计达 120 分钟

66 摧毁 36 座辛尼雅克雕像

PS: 枪械杀敌数的挑战目标可以不是外星人，玩家在流程结束后到军事基地里杀人型士兵也可以累计。另外在完成挑衅挑战时要注意，每个敌人只能被挑衅一次。

The Whole Story 20点 /

解锁条件 找到所有录音文档（Audio Logs）。

获得方法 没有任何难度的成就 / 奖杯，因为玩家完成马特的支线任务后立刻就会获得一个收集品搜寻器，然后地图上就会显示出所有数据簇、录音文档、辛尼雅克雕像等收集品的位置，对照着就可以找到所有录音文档所在之地。录音文档共有 39 个，分别属于 13 个角色，每个角色都有三个对应的录音文档，里面都是角色的内心独白，大部分都非常有趣。

Better This Way 10点 /

解锁条件 将所有武器更换为自定义外观。

获得方法 几乎每种武器一开始都有自定义外观内容，将其全部选为非默认外观即可，不过玩家先要确定自己已经获得了游戏中的所有武器。这个成就 / 奖杯会在玩家更换所有武器的外观并退出武器店界面后才会解锁。

Back in the Day 10点 /

解锁条件 呼叫过往“《黑道圣徒》系列”作品中的角色成为伙伴，并和他们累计进行两小时游戏。

获得方法 虽然有不少角色符合条件，不过个人最推荐的就是年轻版的珊迪，毕竟她在玩家完成珊迪的支线任务后就会变成超级伙伴，战斗力比较高。同时要记得，虽然挑战里也有累计和同伴一起进行游戏时间的项目，但那个项目是计算任务中时间的，而这个成就 / 奖杯只计算任务之外的时间，所以玩家最好是在获得收集品搜寻器后带着两个同伴直接在城市中收集，顺便完成这个成就 / 奖杯，同时也别忘了在其他时候多多呼叫同伴在一起进行游戏。

Switch Hitter 10点 /

解锁条件 使用男性主角和女性主角各进行两个小时游戏，可通过在整容室改变性别完成。

获得方法 条件已经说得很清楚了，在整容室改变性别的费用也不高，玩家用自己选择的初始性别进行两个二小时游戏后就可以去换一下，等解开成就 / 奖杯后再换回去即可。

First of Many 10点 /

解锁条件 购买第一个升级选项。

获得方法 游戏的非常早期玩家就可以自然获得。

Zoo Keeper 10点 /

解锁条件 累计杀死 25 个外星人监察者（Warden）。

获得方法 在剧情中玩家会杀死超过 10 个监察者，不过要自然凑够 25 个是不可能的，玩家必须采取一些手段来刷出足够多的监察者，最常规也最好用的方法就是在城市里大杀一通，等玩家的恶名度积满六条槽，监察者就会从天而降，将其打至 QTE 状态并完成 QTE 就算是杀死了一个监察者。除了这个常规方式，攻占热点和一部分集结点都会引来监察者。

除了杀死他们外，监察者还关系到一些挑战的完成，所以玩家最好在解锁这个成就 / 奖杯前阅读前文“The Challenge King”成就 / 奖杯的相关内容。

Ooo A Piece of Candy! 10点 /

解锁条件 找到 100 个数据簇（Data Cluster）。

获得方法 取得方法：参考“A Real Cluster....”

A Real Cluster... 30点 /

解锁条件 找到所有数据簇。

获得方法 数据簇算是游戏里最明显的收集品，基本上没有几个是藏在隐蔽之处，只不过有部分数据簇需要用对应的超能力来解除封锁状态而已。完成马特的任务并获得收集品搜寻器后，寻找数据簇完全就是一个按图索骥的过程，玩家只要有耐心，全收集完全不是问题，但最好留到游戏最后期解决，这时候超能力比较齐全，收集起来也相对方便。

Elementary 10点 /

解锁条件 为四个主动超能力选择新的元素。（选完退出 HUB 界面才会解锁）

获得方法 四个主动超能力都可以在主线任务中获得，但超能力的额外元素都必须通过支线任务解锁，幸运的是高清版集成了提供新超能力元素的 DLC，所以玩家一开始就可以使用爆炸和金钱两个所有超能力通用的新元素，之后只要在获得全部四个主动超能力后，按住 B 键 / ○ 键，用十字键为每一个超能力都选择一个非默认元素，然后松开 B 键 / ○ 键，就可以解锁成就 / 奖杯。

Epic Jump Quest 10点 /

解锁条件 从 Three Count 赌场起跳，一直滑翔到 Nuke Plant 核工厂，中途不碰到任何屋顶和地面。

获得方法 Three Count 赌场在地图的左下方，而 Nuke Plant 核工厂在左上方，整个跳跃过程要横跨地图，就算把跳跃和滑翔超能力升满也不一定可以在一次跳跃过程中达成。不过有一个简单的 BUG 可以达成，前提是玩家先获得一台飞行载具并保存起来，然后来到 Three Count 赌场，蓄力空中起跳，接着在空中进入个人菜单，呼叫飞行载具，角色就会在半空中立刻进入载具里，而这时候仍然算是处于超能力跳跃状态，接下来玩家只需要开着载具直接飞到 Nuke Plant 核工厂即可，记得途中不要撞上任何建筑物，不过就功亏一篑了。

如果玩家不打算靠 BUG 达成，个人建议大家倒过来，从 Nuke Plant 开始这次跳跃，而且不是使用蓄力高跳，而是用 Abduction Gun 对着自己脚下发射，等光束把玩家带到虚拟铁港城的天空最高处，角色会撞到场景的隐形天花板后，立刻朝着 Three Count 赌场方向滑翔，可以轻松完成。

Fourth and Forty 40点 /

解锁条件 累计游戏时间达 40 小时。

获得方法 纯粹的计时成就 / 奖杯，玩家如果在 40 小时内已经完成了所有其他内容，那就只能挂机去达成了，所以这里多口再提一次，没事就多玩玩游戏里面的纹身、换装、改车和角色外观自定义内容，一路猛赶进度是毫无意义的。

Saintified 10点 /

解锁条件 创造一个角色并分享到网络上。

获得方法 虽然只是一个很简单的分享，不过这个功能需要玩家联网，玩家一开始在创造角色时就可以选择保存角色来解开成就 / 奖杯，如果错过了，可以在回到大标题画面时选择 Community 选项来保存角色，又或是在游戏中前去整容医院，然后在 Character Gallery 中选择保存。

Zero Saints Thirty 10点 /

解锁条件 完成序章“Zero Saints Thirty”，剧情成就 / 奖杯。

Bouncin' with an Old Friend 25点 /

解锁条件 完成盖特（Gat）的支线任务，忠诚任务并和他滚床单。

You Chose... Poorly 10点 /

解锁条件 在面临拯救马特还是牺牲自己拯救人类的抉择时选择牺牲自己。

获得方法 这是一个比较容易错过的成就/奖杯，在前去拯救马特的任务中，玩家在虚拟世界中用摩托车竞速并到达终点后会面临两道门的选择，一道门是蓝色，一道门是红色，其中红色门的选择是杀死自己并拯救苍生，玩家如果选择这扇门，就会解锁成就/奖杯，然后角色死亡，这时候选择重打就会重新来到两扇门的选择处，再选正确的蓝色门即可，但如果玩家第一次选就选了蓝色门，那就只能读取之前的存档再打一次任务才可以补回来了。

《黑道圣徒Ⅵ 高清连任版》DLC成就/奖杯详解

Enter the Dominatrix

All Too Easy 10点 /

解锁条件 在五分钟内完成“Save the Planet”。

获得方法 基本上只要玩家不磨磨蹭蹭，这个任务实在花不了五分钟，一路快速杀敌平推到辛尼雅克面前即可，武器建议选择迷你机关炮，是三个武器中泛用性最好的。

Indomitable 10点 /

解锁条件 在“Meet the Dominatrix”中一次不死完成任务。

获得方法 如果玩家升满了所有升级选项又选择了轻松难度，想要在这个任务里死掉还真有点难度，不过因为本作采取的是拾取恢复道具的方式来回复生命值，所以打法太奔放的玩家最好谨慎一点，只要靠枪械对射配合超能力辅助，玩家绝对是立于不败之地的。

Hello Little Friend 5点 /

解锁条件 使用迷你机关炮（Minigun）杀死250个敌人

获得方法 高清版当中的迷你机关炮似乎威力经过了加强，本身的威力就相当高，哪怕不对准敌人弱点射击也可以快速击杀对方，不过因为中距离开始准度就会降得比较厉害，可以的话还是请尽量靠近敌人再开火，另外这把武器耗弹比较厉害，如果没有买下无限弹药的升级，记得随时补充。因为这个成就/奖杯要求的杀敌数比较多，不建议将其穿插在正常游戏流程当中完成，改好这把武器后直接在本DLC的第二个任务“Meet The Dominatrix”当中刷会不断朝着玩家袭来的性工作者敌人即可，而且就算把他们开的车打爆后，被炸死的敌人也算入杀敌数当中，所以总体效率会非常高。

OMGWTFBBQ 5点 /

解锁条件 使用火焰喷射器（Flamethrower）杀死100个敌人

获得方法 这把武器射程太短，杀敌速度也非常一般，最好升级一下威力和射程再用于刷杀人数，同时因为要比较靠近敌人，记得注意生命值。和迷你机关炮一样，刷这把武器杀敌数的最好地点还是Meet The Dominatrix的任务。

Ultimate Hot Potato 5点 /

解锁条件 使用榴弹发射器（Grenade Launcher）杀死100个敌人

获得方法 榴弹发射器的射程比看上去要短，爆炸范围也不太理想，所以用起来和火焰喷射器有点类似，而且这把武器携弹量比较低，没有升级到无限子弹的玩家最好多多改造弹容量，免得打两发就要装弹，同时升级当中的特殊效果选项记得要买，可以让榴弹在触碰敌人后立刻爆炸，让杀敌效率提高。

Rigging the Race 10点 /

解锁条件 在人力车赛中冲线前解决一切对手。

获得方法 能够一枪秒杀几乎所有东西的瓦解步枪在这关非常好用，所以记得在进行任务把它升满，之后只要在比赛中对准车夫们射击，保证一枪一个，冲线前把敌人都秒杀掉就可以获得成就/奖杯。

Health Inspector 10点 /

解锁条件 在“Pop His Top”任务中用飞船射击或撞击摧毁一切绿色病菌。

获得方法 “Pop His Top”其实就是一个轨道射击游戏，玩家可以通过射击或撞击来摧毁路上遇到的绿色病菌，而红色的则需要绕开，因为视角安排比较不靠谱，而且飞船体积有点太大，所以这里最常遇到的麻烦是撞上墙壁机毁人亡。还好飞船的轨道是不变的，所以玩家们只要背背版就可以通过。成就/奖杯的要求第一次玩的情况下可能会比较难达成，但因为本关重玩起来比较方便，病菌的位置也同样是固定的，所以多试两次应该就可以搞定了。

Bow to the Boss! 15点 /

解锁条件 击败Dominatrix。

获得方法 剧情成就/奖杯，完成“Escape the Dominatrix”后会立刻获得。

Friend of the Raptors 20点 /

解锁条件 完成“Enter the Dominatrix”DLC里的全部五个任务。

获得方法 在玩家看完结局动画和获得奖励的汇报后自动解锁。

Walking the Dinosaur 10点 /

解锁条件 与新伙伴“小鸡聂德的祖先”度过30分钟游戏时间。

获得方法 在完成最后一个任务后，游戏会奖励玩家一个新伙伴，那就是小鸡聂德的祖先，这个角色的典故来自于《黑道圣徒》第一作，玩家会获得一个穿着小鸡吉祥物服装的伙伴，那就是小鸡聂德，而现在这个穿着迅猛龙吉祥物衣服的同伴就是他的祖先，因为根据目前的生物考古理论，鸟类是由恐龙进化而产生的……好冷！要和这个角色度过30分钟还是蛮简单的，而且因为高清版当中玩家可以在早期就获得这个角色，在完成与圣徒同伴度过2个小时的挑战以及和过去游戏中的角色共度两个小时的成就/奖杯时顺便将其一同呼叫过来，就可以顺路搞定。

How the Saints Save Christmas

...A Saint Gets a Gun 5点 /

解锁条件 使用枪击或奔跑撞击来敲响六个圣诞钟。

获得方法 玩家进行第一个任务过程中会要求玩家通过打击场景中标出的铃铛来逐步恢复自己的超能力，这里的标准做法是走到铃铛旁按Y键/△键来敲，但记得千万不要这么做，因为想要达成本成就/奖杯条件就必须使用跑动带来的撞击或是直接用气弹枪射击铃铛的方式来敲响全部六个钟。有两个钟位置比较远，不过此时玩家已经获得了超能力，所以赶过去也很方便。

Our Gift to You 25点 /

解锁条件 拿取制作组留给玩家的礼物。

获得方法 玩家进行第一个任务过程中会来到一处公园，这里任务会提示玩家敲响六个铃铛恢复超能力，但先别急，来到公园中的圣诞树下，拿走一份礼物就可以解锁成就/奖杯。因为礼物本身会有黄色高亮显示，所以玩家只要留心观察，肯定不会错过。

How Many Licks Does it Take? 15点 /

解锁条件 舔掉封锁大门的糖果棍。

获得方法 第二个任务“Fight Before Christmas”中，玩家杀到圣诞老人的大屋门前后就会发现门已经被糖果棍封锁，本成就/奖杯的解法就是不停按下Y键/△键让角色去舔，直到将糖果棒舔断……过程比较漫长，可能需要个两分钟左右，千万不要放弃或直接前往副目标处，不然就拿不到成就/奖杯。玩家在舔的过程中还会被任务提示各种吐槽，非常欢乐。

Get that Kid to a Psychologist 5点 / 铜杯

解锁条件 找到六个奇怪的雪人。

获得方法 当玩家看到这些雪人时，圣诞老人只要在玩家身边，就会给出评论，算是告诉玩家这个雪人已经被累记到成就 / 奖杯当中，不过因为玩家有可能动作太快，所以就算收集了雪人也不会触发评论，所以如果玩家发现自己见到了六个雪人后却仍然没有解锁本成就 / 奖杯，不妨回去看看那些没有触发评论的雪人，确保自己没有漏过触发累计的过程。

六个雪人寻找顺序如下：从玩家出现的地点往城镇稍微走一小段路，就会看到一个穿着武装站在篝火旁的雪人（Snowman Vignettes 1），之后进入城镇大门，跳上右方的屋顶，按照小地图标出的东方走，就会找到一个在自杀的雪人（Snowman Vignettes 2）。然后从这里起跳，向北方飞过两条街，寻找一个酒馆，里面会有几个醉酒的雪人（Snowman Vignettes 3），而在不远处街道的一个短短的死胡同里，有一个在举重的雪人（Snowman Vignettes 4）。之后寻找一个有鹿车起飞跑道（一个弧形翘向半空的木质跑道）的屋子，在其前方不远处的屋子旁，有一个双头雪人（Snowman Vignettes 5）。最后回到入口，往左走，直到看见一个驯鹿棚，来到这个建筑的最左方，朝着北方走，经过第一栋屋子后右转，就会看到三个雪人组成了雪人蜈蚣（Snowman Vignettes 6）。

He's Still on the Naughty List 5点 / 铜杯

解锁条件 派给辛尼雅克礼物。

获得方法 “The Santa Clawz”任务开始后，玩家首先要做的是打开地图，确认地图右下角的星型岛屿所在之处，然后把鹿车变成飞行形态，直接赶到那里，对着辛尼雅克的雕像手掌发射礼物，就可以解锁成就 / 奖杯。记得礼物是要射击到手部，打在其他地方是不算的。

Dear Santa 5点 / 铜杯

解锁条件 找到所有写给圣诞老人的信。

获得方法 所有信件的位置会在下面用列表列出，这里提醒一下玩家，获得的信件是可以在回到飞船后前往休息室的电脑处查看的。

信件编号	所在位置
Letters to Santa 1	第一个任务开始后，直走看到一个舞台，上面就放着这个收集品。
Letters to Santa 2	公园处有一座纪念堂，前方有一个演讲台，其布景板后方就放着这个收集品。
Letters to Santa 3	在纪念堂的顶部前方，悬浮在半空中，需要用超能力跳上去获得。
Letters to Santa 4	池子附近的一栋屋子上，跳到房顶上观察附近是否有闪光点就可以看到。
Letters to Santa 5	就在投影支架正对着的投影屏幕顶部。
Letters to Santa 6	圣诞老人小镇的一栋房屋顶部，位于入口的右方，建议多用高跳来到城镇上空，再观察闪光点来找到。
Letters to Santa 7	前往礼物包装处击败背叛了圣诞老人的精灵 Twinkle 后，进入包装处时立刻往左看，会看到货架最里面放着这个收集品。
Letters to Santa 8	在圣诞老人的办公室的桌上。
Letters to Santa 9	在与 Santa Clawz 决战的场景，玩家在落地后先直接来到右前方的建筑处，在其大门外的楼梯走廊上就有这个收集品。
Letters to Santa 10	完成“The Santa Clawz”任务后自动获得。

A World Without Christmas 5点 / 铜杯

解锁条件 找到所有冒险文档并完成冒险文档的问答游戏。

获得方法 所有文档的位置在下文会列出，但是收集完还不算搞定，玩家需要前往飞船的休息室，在电脑中打开 text adventure 页面，里面共有八个选项，分别对应八个冒险文档，里面每描述到一个关键情节就会出现三个选项，玩家必须选择正确的一个才能够把剧情发展下去。不过选错也不会有什么问题，只是会进入吐槽页面然后退回三个选择处让玩家再选而已，所以哪怕没有攻略指示玩家们也可以自己完成，不过为了提高完成的效率，下面将列出每一个问题的正确答案。在完成冒险问答后，成就 / 奖杯解锁。

文档编号	所在位置
Text Adventures 1	在第一个任务玩家取得气弹枪的商店顶部，需要获得超能力后回来再取得。
Text Adventures 2	纪念堂屋顶的右后方，需要用超能力跳上去获得。
Text Adventures 3	在寻找一个投影机的地区，被冰冻的池子旁一堆礼物里面。
Text Adventures 4	取得投影机前往汽车电影院处，在投影支架所在的屋顶上可以找到这个收集品。
Text Adventures 5	小镇东方的驯鹿棚二楼。
Text Adventures 6	进入圣诞老人的办公室后，180 度转身，一直走就可以在场景尽头的右方找到收集品。
Text Adventures 7	在 Santa Clawz 决战区域左方，玩家会看到一个小型公园，里面的一座拱桥上漂浮着武器北极糖果棒，附近还有一个蜡烛台，在烛台的左方就放着这个收集品
Text Adventures 8	完成“The Santa Clawz”任务后自动获得。

冒险文档1 Holidays Past and Present
第一问答案：Had Been Kidnapped
第二问答案：A Stranger Visitor Arrived One Day
第三问答案：Something Else
第四问答案：To Destroy the Holidays

冒险文档 2: The Rise of Clawz
第一问答案：Twinkle
第二问答案：The North Pole
第三问答案：The Flying Reindeer
第四问答案：A Renegade Elf

冒险文档 3: A Christmas Peril
第一问答案：The Production of Dangerous Toys
第二问答案：Anyone Who Was Sane
第三问答案：Eternal Torment and Pain
第四问答案：Turn Into His Special "Soldiers"

冒险文档4: A Full-Fronted Assault
第一问答案：New Year's Eve
第二问答案：An Army of Children
第三问答案：A Rogue Elf
第四问答案：The Saints

冒险文档5: Tinsel
第一问答案：Assemble The Crew
第二问答案：The Boss
第三问答案：But They Didn't
第四问答案：That Will Be Told In The Next Text Adventure Segment

冒险文档6: Operation Holiday Hustle
第一问答案：Hitting Enough People With It
第二问答案：Cropdusting!
第三问答案：Clawz's Forces Attacked Us
第四问答案：Clawz Won

冒险文档 7: Last Ditch Effort
第一问答案：The task Master Twinkle
第二问答案：Lead a Worker Uprising
第三问答案：Taking Out Twinkle
第四问答案：Zinyak's Time Machine

冒险文档 8: The Future
第一问答案：The Museum Was Closed For The Holidays
第二问答案：Johnny's
第三问答案：Kinzie's
第四问答案：My Place
第五问答案：The Door Opened!

BEEP YOU, CLAWZ! 15点 / 银杯

解锁条件 完成本 DLC 的所有三个任务。

获得方法 剧情成就 / 奖杯，击败 Clawz 后就可以获得。

A Very Genki Holiday 10点 / 铜杯

解锁条件 完成所有 Genki Holiday 活动项目

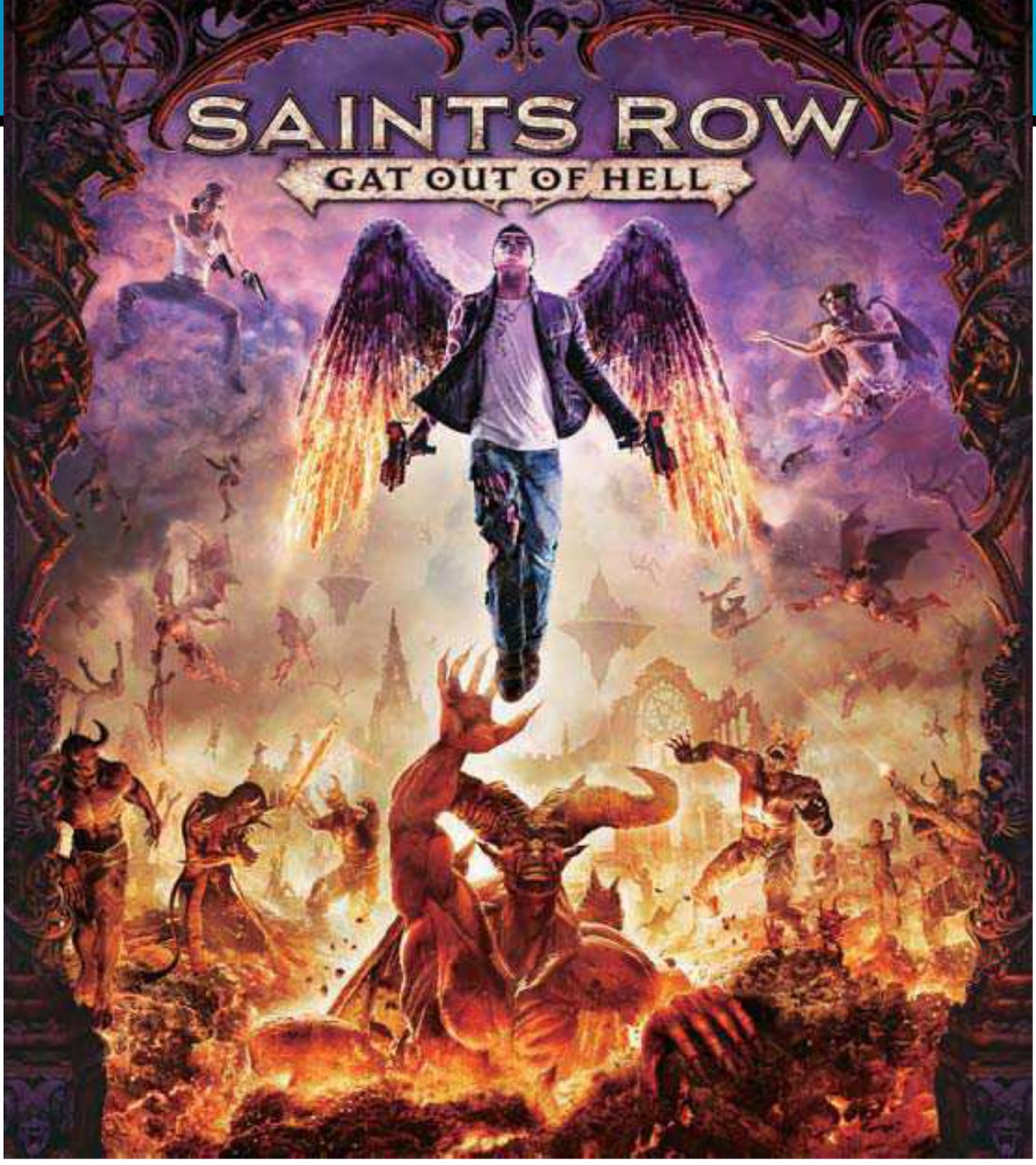
获得方法 这个活动需要在玩家通关 DLC 后才会在虚拟铁港城中解锁，其内容就是本体里元气猫大投篮的圣诞节版，投掷的物品都变成了烛台和圣诞树，而且投掷框不再全部是固定的，有的会移动，所以玩家需要看准机会再投掷。因为成就 / 奖杯要求只是完成，所以玩家们不需要有压力，哪怕是全铜牌也可以解锁成就 / 奖杯。这个活动项目的内容是固定的，所以高难度项目就算一开始打不过，也可以多试几次靠背版搞定。这个活动的银牌和金牌成绩也算进挑战的元气猫大投篮统计当中，不过因为总体难度比正体当中的还高，各位玩家不必强求一定拿金牌，实在搞不定靠本体的元气猫大投篮也是能够完成挑战的。

Make a List, Check it Twice 10点 / 铜杯

解锁条件 完成所有 Naughty and Nice 活动项目

获得方法 和前面的成就 / 奖杯差不多，这个活动项目也是靠着通关来解锁，其内容就是游戏本体里飞机大屠杀的圣诞变体，玩家需要对场景中标有蓝色的建筑投放礼物，并用炮火击毁红色的建筑。游戏的限时不算很紧，但跟大屠杀不一样，射击无关的目标是得不了分的，所以玩家需要考虑如何在最快的速度下用最合理的路线完成礼物投放和轰炸。这个成就 / 奖杯同样只要求完成项目，不要求金牌，所以要搞定还是很简单的。这个项目也会被算进载具大屠杀的挑战统计当中，不过和元气猫投篮不一样，总体难度比游戏本体当中的载具大屠杀要低，搞不定本体当中所有载具大屠杀银牌或金牌的玩家可以考虑用这个项目来补完。

黑道圣徒 冲出地狱	Deep Silver	动作冒险
多机种 Saints Row: Gat Out of Hell		美版
2015年1月20日	本地1人、在线2人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：49.99美元（同捆《黑道圣徒Ⅳ 高清连任版》）、PS3/X360：19.99美元		



作为“《黑道圣徒》系列”2015年的最新作，《冲出地狱》在本质上却不是一款独立作品，而是《黑道圣徒Ⅳ》的资料片，所以其故事沿用的还是《Ⅳ》的故事线，玩家甚至可以把《Ⅳ》的主角造型导入到本作当中。不过玩家这一回扮演的角色就不再是自定义的主角，而是两位人气角色 Johnny Gat 和 Kinzie Kensington，而游戏的场景也终于不再是铁港城，而是由撒旦这位地狱魔王所统治的 New Hades，玩家们将会有机会与某些过去已经死亡的系列角色再次见面，也有机会遇到某些传说中的历史名人，一位和撒旦有着亲密关系的角色甚至会加入玩家这一边的阵营，加上全新的飞行超能力和有趣的活动项目，所以虽然本作在规模上绝对不算得上是庞大，但在游戏乐趣方面绝对不会令人失望。在这之上，更重要的自然是本作的全成就/白金难度依然维持着系列一贯的“低水平”，如果不是系列惯有的游戏时间成就/奖杯带来的限制，甚至在20小时之内就可以完美搞定，可谓是一款有着不错游戏性的成就/奖杯神作，不全一全白一白岂不是浪费？下面就让我们赶紧来看看本作的成就/奖杯指南吧。

文 稀饭 美编 小瑟

综述

XOne 版

成就总数	1000 点 /45 个
全成就难度	2/10
全成就所需时间	20 小时
在线成就	1 个，“Double Trouble”
最少通关次数	1
有无会错过的成就	有
成就 BUG	无
特殊需求	无

PS4 版

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
46	35	7	3	1

全奖杯难度	2/10
全奖杯所需时间	20 小时
在线奖杯	1 个，“Double Trouble”
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	有
奖杯 BUG	无
特殊需求	无

《冲出地狱》的成就/奖杯设置还是继承了系列的“血统”，许多传统项目都有继续出现，不过最令人蛋疼的时间限制成就/奖杯竟然也被继承了过来，“Twenty-Twenty Vision”要求玩家在地狱当中度过20个小时，所以本作的全成就/白金时间被卡死在了20小时，听起来比《黑道圣徒Ⅳ》人道一点，但因为本作只是资料片，内容也不如《Ⅳ》丰富，所以算起来两者是半斤八两，要硬说起来，因为没有自定义内容，《冲出地狱》在完成主线之后的可玩性甚至比《Ⅳ》还低，所以玩家们最好是规划一下游戏当中的步调，不用太讲求效率，不然就只能最后挂几个小时才能把游戏全成就/白金了。

推荐完美路线

1.《冲出地狱》的主线发展方式和以往的系列作品不太一样，玩家在进入地狱并完成开始的主线之后，就会获得一个撒旦之怒槽（Satan's Wrath），当玩家进行各种分支目标并动摇撒旦的权威时，这个槽就会增长，而每增长到一个节点，就可以触发对应的剧情。当槽最终达到顶点，就会开启与撒旦的最终战。这对于玩家来说其实是个好事，毕竟这等于是帮玩家直接规划了进行游戏的方式，那就是在主线没有触发的阶段埋头完成支线，直到触发主线后便立刻将其完成，然后再度埋头进行支线，等一切包括收集和技巧型成就/奖杯在内的内容都完成后，就可以安心和撒旦进行最后决战了。

2. 本作当中有两个必须要注意的成就/奖杯，一个是“Top Gunner”，另一个是“Terminal Hog”，两者都是技术性成就/奖杯，难度不算高，但是都需要相关的设施来支持玩家进行多次尝试，如果和成就/奖杯相关的设施被玩家全数搞定了就没法进行了，所以记得在打下游戏中所有 Extraction Facility 和 Spire 之前先完成这两个成就/奖杯。

3. 游戏中的收集数量不少，但形式和《黑道圣徒Ⅳ》没什么分别，比较重要的一点是玩家其实不必在初期急于收集这些收集品，等角色达到15级之后，就可以在升级界面当中购买 Collectible Finder，之后所有收集品都会显示在地图之上，收集起来的难度就大大降低了。记得期间多多用 Soul Clusters 升级飞行的超能力，因为本作当中有不少收集都需要通过飞行来获取。

4. 本作虽然整体成就/奖杯设置保持着系列一贯的特点，但不知道是抽了什么风，竟然史无前例地加了一个必须联机合作的成就/奖杯，那就是“Double Trouble”，虽然内容要说也简单，就是和另外一位玩家联机玩3个小时，但前提是得有这么一个人和你联，又或者玩家得有两台 PS4 或 XOne，然后通过绑定“常用”/“Home Gold”的方式来实现两台机子共享游戏，再用小号大号互联的方式来解开这个成就/奖杯。个人其实比较推荐后者，主要是本作当中联机时当其中一个角色获得收集，如果另外一个角色不在附近，则有可能不被计入收集当中，3个小时联机下来玩家的收集情况就会变得乱七八糟，还不如挂着小号然后自己继续当作单机玩来得省心。

5. 最后提一下各位读者，本作当中的角色升级其实可以不用全部买下，一个主要原因是没有相应的成就/奖杯，另一个原因则是本作当中有全部升级所有武器的挑战，所需的金额相当不少，为了避免后期沦落到要刷钱的地步，最好还是省下一点任务当中获得的资金，留给武器改造。

成就 / 奖杯详解

Scorched Savior

解锁条件 获得此奖杯外所有奖杯。(PS4 独有)

Fallen Angel 10点 /

解锁条件 获得第一个超能力。

获得方法 剧情固定获得的成就 / 奖杯。

H-E... 20点 /

解锁条件 完成 New Hades 中两个区域内的所有游戏内容。

获得方法 参 考“...Double-Hockey-sticks”。

...Double-Hockey-sticks 200点 /

解锁条件 100% 占 领 New Hades 的所有区域。

获得方法 本作的区域占领方式也还是系列的老样子，玩家每完成一个区域当中的某一个游戏内容，就可以让其对应的一小片街区得到解放，当玩家最终把每一个游戏内容都完成后，就可以占领这一片区域。每一个游戏内容都会以菱形图案显示在地图上，相当直观，不过玩家们其实不用专门去一个个找，反正支线都会把玩家们一步步指引着完成几乎每一个游戏内容，等支线全部搞定后补补漏就行。

Fly, You Fools 50点 /

解锁条件 累计飞行 250000 米。

获得方法 飞行是本作当中非常主要的移动方式，但是 250000 米的确不算是很容易达成的距离，加上因为前期有耐力的限制，所以玩家们得去刻意累积一下。游戏的统计界面第三页当中有飞行距离的累计，玩家们可以随时前去查看。

The Wings of Angels 10点 /

解锁条件 累计在跳跃和飞行时处于空中的时间到到 10 分钟。

获得方法 因为飞行和跳跃在本作当中是主要的移动手段，所以这个成就 / 奖杯可以自然解开。

Get Stoned 10点 /

解锁条件 使用石化冲击波石化并击碎 100 个恶魔。

获得方法 石化是玩家获得的第一个冲击波元素，所以这个成就完成起来也比较简单，石化生效后击碎敌人的手段非常多，除了近战攻击和拳击，就连用奔跑撞上对方都可以将其粉碎，所以在前期战斗时可以多多使用这一能力。

Footprints in the Sand 10点 /

解锁条件 使用重踏杀死 150 个恶魔。

获得方法 重踏杀敌不限定元素，从获取顺序上来说，冲击重踏是最早获得的，但杀敌效率不是特别理想，漩涡在杀伤力方面表现相对突出，而且会把敌人拉到身边方便补刀，而圣光虽然不会摧毁载具，但是在对恶魔的杀伤力和范围上表现最为突出，而且通过强化还可以令没有被杀死的目标陷入眩晕，所以建议用后两个元素来刷杀敌数，如果玩家在顺路用七宗罪武器里面的贪婪刷杀敌数，建议用漩涡，可以在杀敌的同时把掉落的报应(金钱)都吸走，顺便多赚点钱用来改造武器。

Purple Demons 10点 /

解锁条件 使用召唤能力让召唤对象杀死 100 个恶魔。

获得方法 召唤能力替代了《黑道圣徒Ⅳ》当中的念动能力，在整体杀敌效率上则再度下降，不过这是在玩家没有升满其对应能力之前，在经过足够的强化后，召唤能力的三个元素都有着不错的杀敌表现，不过如果仅仅从效率上来说，召唤炮塔和召唤大恶魔要相对高一些，小鬼的杀敌方式限制比较大，而且玩家通过主动引爆小鬼来杀死敌人目前根据测试是不计入本成就 / 奖杯当中的，所以建议还是尽量靠后两者来达成。

Oxymoronic 10点 /

解锁条件 使用冷火光环的燃烧效果杀死 100 个恶魔。

获得方法 冷火的基本燃烧伤害不高，要用其活活烧死敌人得花点功夫，幸好后期这个能力可以通过“Fire & Ice”来增加冰冻效果，而被冰冻的敌人受到攻击就会碎裂，遭到秒杀，而且会计入本成就 / 奖杯的杀敌统计当中，所以只要有这个升级，要完成本成就 / 奖杯就变得轻而易举。

The Seven Deadly Weapons 50点 /

解锁条件 使用每一把七宗罪武器分别杀死 25 个恶魔。

获得方法 七宗罪武器的威力都不小，杀死 25 个恶魔并不是难事，不过前提是玩家能够获得这些武器。其中懒惰是剧情必定获得；贪婪可以通过金钱直接在武器售货机购买；傲慢需要杀死 7 次 Dex 这个可怜鬼后才会解锁；完成所有 Marshalling Grounds 任务后，会有新任务指引玩家前去撒旦的宫殿下方，获得妒忌；暴食靠寻找到三个墨西哥夹饼售卖点而获得，其附近都有很明显的马桶标志；色欲是在打开所有隐藏宝箱后奖励；而狂怒则是需要玩家在达到六级通缉度后，有一定机会召唤出元气猫教授，将其杀死后就可以拾取到这把武器。

The Devil's Dues 20点 /

解锁条件 将一把武器完全强化。

获得方法 算是系列惯有成就，最适合用来达成的武器仍然是近战武器，前期就能够获得的 Gods Hammer 只有两个改造项目，把特效改出来再把伤害改造到最大即可。因为本作有完全强化所有武器的挑战，所以想要对于全成就 / 白金的玩家来说这个成就 / 奖杯是必拿的。

Fell from Heaven 50点 /

解锁条件 购买全部超能力升级。

获得方法 沿袭自《黑道圣徒Ⅳ》的成就 / 奖杯，不过本作的升级道具数量更紧凑一些，想要购买全部超能力升级就得把 Soul Cluster 都收集完，而且这还不够，玩家必须把升级项目当中用报应换取 Soul Cluster 的项目也全部买下，才能够凑齐足够的资源。有鉴于此，这个成就 / 奖杯可以放在玩家完美本作的最后期获取。

Plague of Gat 20点 /

解锁条件 使用超能力组合攻击杀死 1000 个恶魔。

获得方法 本作当中对于超能力杀敌的统计项目比较多，所以要完成这个成就 / 奖杯还是比较简单的，但是注意因为是需要超能力组合，所以单发杀人有可能不会被算计本成就 / 奖杯当中，这也意味着玩家需要在杀敌的时候多花点心思，在完成某个超能力的对应杀敌成就 / 奖杯或挑战时，记得多多用组合超能力的方式来完成，可以让这个过程事半功倍。

The King of Hell 50点 /

解锁条件 完成所有挑战。

获得方法 可以说是构成了本作成就 / 奖杯解锁路线大纲的关键成就 / 奖杯，毕竟本作当中有 101 个挑战，内容涉及到游戏的各个方面。注意并不是在一开始所有挑战就会直接显示，部分挑战只有在玩家已经具备了完成的条件后才会开启。鉴于部分挑战除了使用的武器 / 超能力有差异之外，整体要求是一致的，下文中将会把它们归纳在一起解说，并重点解释几个难点挑战。

1. 所有武器 / 超能力挑战：用特定的武器 / 超能力杀死一定数量的敌人，注意杀死作为普通市民出现的 Husk 是不算的，只有撒旦手下的恶魔们会被算入其中。

2.Rampage Crushes：要求

玩家用大脚车碾压其他车辆，本作当中的普通恶魔就经常驾驶着这种车，抢过来后按 Y 键 / △键就可以触发碾压任务，不过其实不触发也可以,直接驾车碾压其他车辆即可。

3.Rambulance Kills：要求玩家用救撞车撞死一定数量的目标，这类车在游戏中会不时出现，抢过来后按 Y 键 / △键就可以触发救撞车任务，不过就算不触发直接撞人也可以，无论是 Husk 还是恶魔敌人都算。

4.Halopowered Beatdowns：使用冲刺后发动近战攻击的方式杀死一定数量的敌人，发动方法和之前的系列作品一样。

5.Energy Caster Lighting Arcs：算是武器挑战中的一个，不过条件比较诡异，需要先把武器升级出特效，让子弹带上电击连锁能力，然后射击敌人并让电击连锁到其他敌人身上，鉴于很多情况下敌人之间的距离不够近，难以触发连锁，所以最好是瞄准那些刚下车的敌人，趁着他们互相之间距离够近，各自赏他们一发子弹即可。

6.Upgrade All Weapons：一个完全是靠钱搞定的挑战，如果玩家手头的钱不够，一个最基本的刷法就是把贪婪武器的“Jackpot”项目改造到最高，这时候被这把武器杀死的敌人都会掉下一圈钱，连杀几个后再靠有对应升级的漩涡重踏把钱都吸到身上即可。但笔者亲测后发现这个刷法比较考验射杀目标的密度，效率并不那么理想，建议玩家可以通过重复刷简单难度的飞行速度挑战来搞定，这样可以一石二鸟地搞定资金和飞行距离累计成就 / 奖杯的解锁。

7.Kill Legionnaires： 当玩家通缉等级达到 5 的时候，Legionnaire 会有一定几率刷新，体型和恶魔公爵类似，不过能力没有那么强。玩家在击杀 Dex 的时候也有一定几率会遇到两个这种恶魔作为其保镖出现，只要玩家在提升通缉度的时候不要速度太快，引出恶魔公爵导致清场，要杀够这些恶魔还是很简单的。

8.Kill Tragedy Demons：这种恶魔和普通恶魔没什么分别，就是戴了一个悲剧面具，他们只出现在 The Den 区域，来到该区域后提高自己的通缉度，就会有很大机会遇到他们，赶紧杀够要求的数量吧。

9.Kill Bro Demons：也是特殊外观的恶魔，在其中一位剧情 NPC “Vlad”的城堡附近会出现，在活动项目“Pledge Rush”当中也会作为任务目标出现，建议可以直接用重复玩 Pledge Rush 的方式刷够。

10.Gat/Kinzie – Find All Commentaries：对应两个角色的收集，其实地点都是一样的，但玩家必须操纵两个角色各去收集一遍，建议让一个角色搞定之后再让另外一个角色去收集，避免收集太散清起来麻烦。

The Book of More, Man 50点 /

解锁条件 收集总共 64 个 Tomes。

获得方法 其实就是收集品当中有着书籍外观的录音，每收集到一个就可以听到一段角色的独白，不过在本作当中这些 Tomes 主要都是撒旦自己的自吹自擂，主要 NPC 的录音并不多。因为这个收集同样会被 Collectible Finder 标示在地图上，找起来非常简单。

Seraphim and Cherubim 25点 /

解锁条件 分别用 Gat 和 Kinzie 各进行两个小时的游戏。

获得方法 系列之前作品当中分别用不同性别的自定义主角各玩两个小时的成就 / 奖杯变体，而且执行起来还更简单，玩家都用不着去整容院，直接回到大本营，找到 Gat 或 Kinzie，站在其旁边按下提示按键就可立刻换人。不过因为前文提到的“Gat/Kinzie – Find All Commentaries”两个挑战，个人建议是玩家用一个角色把所有相关收集都拿完之后，再最后换上另外一个角色，收全剩下的 Commentarie 收集并玩够两个小时，就可以解锁。

Level One Demon 10点 /

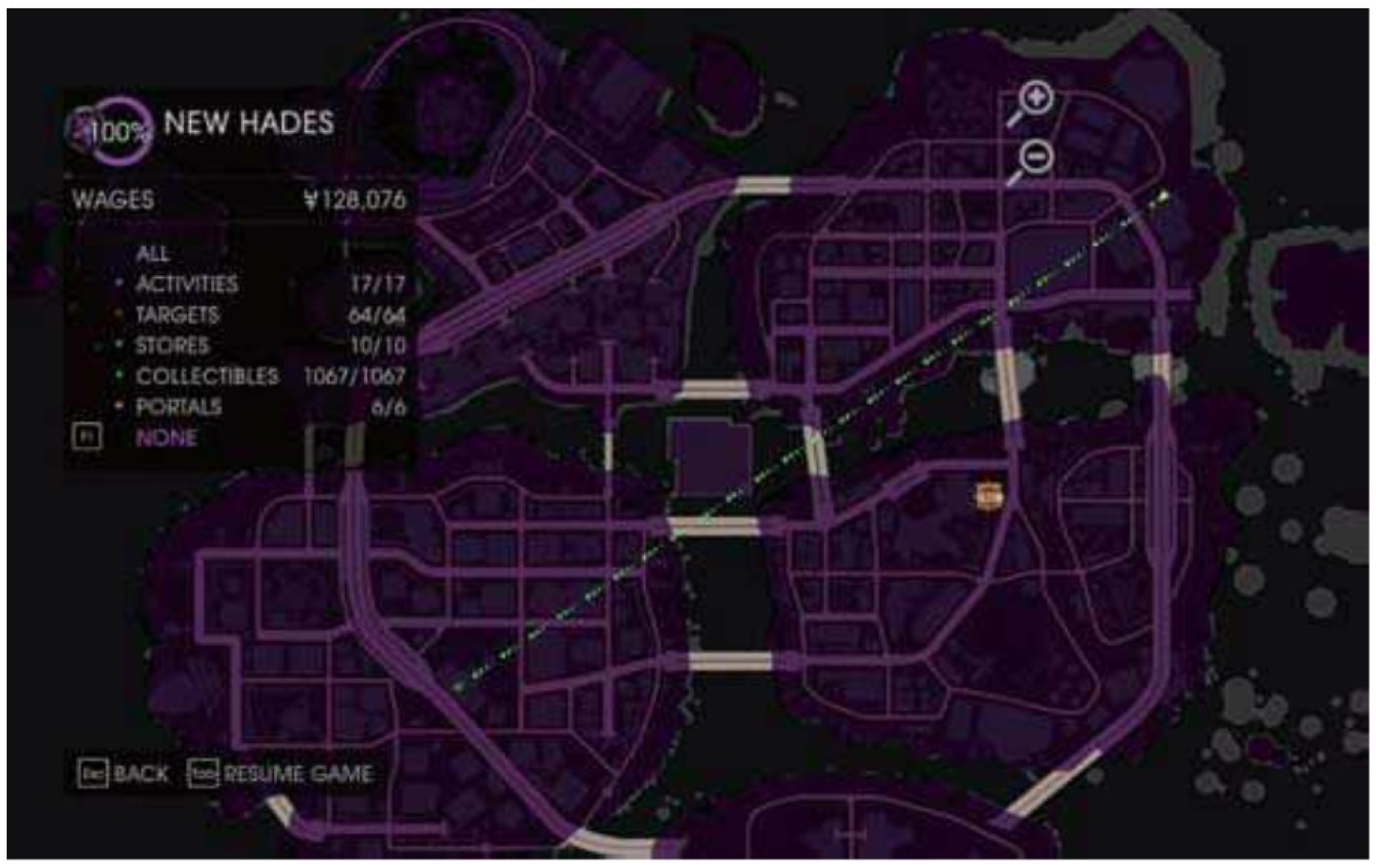
解锁条件 购买第一个升级。

获得方法 自然获得的成就 / 奖杯。

Hazardous Dukes 20点 /

解锁条件 累计杀死 25 只 Arch Duke。

获得方法 Arch Duke 就是前文提到的恶魔公爵，在游戏当中，每当玩家打下一个 Marshalling Grounds 就会引来一只 Arch Duke，他们的战斗能力只能算一般，虽然招数比较花，但是习惯了之后很好躲，也不怎么耐打。不过把这五只 Arch Duke 都宰了之后，玩家就只能通过把自己的通缉度提升到六级来召唤出这些恶魔，所以玩家起码还需要让自己的通缉度达到 6 级起码 20 次（有时候还有可能会因为召唤出元气猫教授而导致无法击杀 Arch Duke），不过这绝对不算难，玩家在完成各种武器 / 超能力杀戮挑战的时候应该可以顺便搞定。



Soul in One 20点 /

解锁条件 收集 100 个 Soul Cluster。

获得方法 参考“Soul Drain”。

Soul Drain 20点 /

解锁条件 收集所有 Soul Cluster。

获得方法 玩过《黑道圣徒Ⅳ》的玩家对于收集 Soul Cluster 应该是轻车熟路了，因为除了有飞行要素的 Soul Cluster 需要一点技巧外，其余的 Soul Cluster 收集起来和《Ⅳ》的数据簇完全是一回事，而且这些收集也会被显示在地图上，在游戏最后期一并解决即可。

...My Dear Watson 20点 /

解锁条件 为所有超能力选择一种新元素。

获得方法 也是从《黑道圣徒Ⅳ》继承的成就 / 奖杯，确保每一个超能力都解锁了起码两种元素后，按下 B 键 / ○键，用十字键把每一种超能力都换上一个新元素后再松开按钮就可以解锁。获得超能力时默认一起解锁的第一种元素是不算入这个成就 / 奖杯当中的，记得选一种后面单独解锁的新元素。

Epic Flight Quest 20点 /

解锁条件 从 Snowball's Chance 脚不着地飞到 Sinterpol HQ 的屋顶。

获得方法《黑道圣徒Ⅳ》也有类似的成就 / 奖杯，不过因为本作当中角色可以飞，所以解决起来更简单，但是本作当中没有能够把玩家吸到场景最高点的重力枪，所以玩家要用更传统的完全蓄力高跳配合在合适的时机按下 A 键 / × 键来挥翅加速，以保证角色能够顺利飞到目的地。

飞行路线如上图，按照之前作品的惯例，把路线倒着飞应该也可以解开成就 / 奖杯，不过 Sinterpol HQ 附近建筑状况比较复杂，会让玩家出师不利，建议三思而后行。

Twenty-Twenty Vision 20点 /

解锁条件 在本作中进行 20 小时的游戏。

获得方法 烦人的系列特色成就 / 奖杯，必须在游戏中玩够 20 个小时才能解开。

Double Trouble 20点 /

解锁条件 在合作模式当中进行 3 小时游戏。

获得方法 时间和“Twenty–Twenty Vision”是一起累计的，本身也没什么难度，但要求玩家必须通过联网和另外一位玩家进行游戏，不能够单独开房然后单人玩，所以基友是必须的。

Sloth Love Chunk 10点 /

解锁条件 使用七宗罪武器中的懒惰杀死 250 个敌人。

获得方法 懒惰是游戏当中火力

比较强的一把七宗罪武器，而且获取时间最早，所以虽然杀敌数要求高达250，达成并不难，只是记得这把武器的耗弹比例非常夸张，尤其是副发射方式，所以虽然椅底导弹威力极强，还是请先多用普通的射击杀敌，同时记得在初期多把钱投入到改造这把武器和购买与其相关的升级项目上。

Nailed It 10点 /

解锁条件 用 God's Hammer 杀死 100 个敌人。

获得方法 取得方法：God's Hammer 的主攻击方式有范围效果，不过威力较低，如果敌人离得较远就无法秒杀，所以需要一些改造投入才能够让效率提升，前期没有钱改造的情况下，建议用发动普通挥击的副攻击方式来先凑一定的杀敌数。

Shut Your Eyes 10点 /

解锁条件 用七宗罪武器当中的狂怒杀死 250 个敌人。

获得方法 狂怒的攻击方式比较特别，看着有点像星之卡比，要先把敌人吸进武器当中作为弹药，再将其发射出去，击中敌人后会产生分裂，自动攻击附近的敌人，算是一把有范围效果的武器。鉴于这把武器得通过杀死元气猫教授来获得，而他非常皮粗肉厚，建议前期玩家不需要去特意获取这个武器，等后期购买了让该类型武器能够无限弹药的升级后并改满这把武器再刷杀人数，效率会快很多。

Imp-fanticide 10点 /

解锁条件 累计杀死 50 个玩家自己召唤的小鬼。

获得方法 玩家召唤的小鬼是友方目标，所以不能直接用枪械杀死，而是要用召唤升级时获得的小鬼引爆能力将他们在自爆之前主动杀死，后期升级到满后，玩家可以一次召唤最多四个小鬼，然后一次过引爆，如此重复十来次就可以刷出这个成就 / 奖杯。

Extra Crispy 10点 /

解锁条件 死在熔岩当中。

获得方法 熔岩在地狱中遍地都是，玩家只要确认自己站上去

的时候在持续受到伤害，那么这个熔岩就是可以杀死玩家的熔岩，之后只要控制角色站在上面让熔岩耗光角色的生命值，就会触发特殊的死亡动画并解锁成就 / 奖杯。

Gnarly Wave 10点 /

解锁条件 在一辆彗星牌小车爆炸时，正好在其车顶进行滑车浪。

获得方法 滑车浪这个系统在《黑道圣徒Ⅳ》中因为超能力的存在而使得玩家几乎无法接触到，不过在本作当中好歹还有一个相关的成就 / 奖杯。要解锁这个成就 / 奖杯很简单，找到一台彗星牌小车——白色的圆形小车，看着有点像迷你和甲壳虫的结合体，然后跳到其顶部，并在提示出现时按下 Y 键 / △键触发滑车浪动作，一路用左摇杆保持平衡，直到车子爆炸即可。

因为彗星牌车子的驾驶者有着独特的 AI，他们会在玩家靠近时特意进行躲避，所以要踩上这些车子的顶部有点考验技巧，玩家们可能要多试几次来摸清其规律，而汽车爆炸则不用玩家操心，只要玩家在其顶部进行滑车浪，这种小车很快就会自爆。

Hell Buoy 10点 /

解锁条件 让五个敌方小鬼黏着在玩家身上。

获得方法 在玩家提高自己的通缉度时，敌人会有机会派出这种小鬼，它们会靠近玩家并黏着在玩家身上，让角色不断损失生命值，而这时玩家也会看到提示，让玩家按键去摆脱它们，只要一直不按键并令五个小鬼黏在自己身上就可以达成。

玩家最早在与黑胡子的见面任务当中就会遇到这些小鬼，不过初期玩家生命值比较短，要注意动作快一点，尽量跑去小鬼身边让其黏在角色身上，不然时间一久角色就挂了。

Top Gunner 10点 /

解锁条件 在半空中击落一枚 Spire 对你发射的导弹。

获得方法 在系列中都非常罕见的纯技术型成就 / 奖杯，本身有点容易被错过，因为 Spire 全被玩家消灭了那这个成就 / 奖杯就只能留给新周目去解了。

而解开这个成就 / 奖杯还是比较简单的，首先玩家要获得飞行超能力，之后推进流程到一定阶段，地图上就会出现大量的 Spire，只要玩家通过飞行靠近其附近，它就会发射导弹试图击落玩家。

导弹会被用白色的图标显示在画面上，其飞行速度算不上快，但如果玩家在飞行当中不使用规避动作就很容易被其击中。

等玩家获得冲击波能力后，就可以在空中按下 LT 键 /L1 键，让角色悬浮在半空，这时候角色不能够使用枪械，但是可以发动主动超能力。飞到 Spire 附近，诱使其发射导弹，然后对准导弹使用冲击波将其击落，就可以解锁成就 / 奖杯。虽然这个过程很简单，不过要掌握命中导弹的诀窍可能需要一点点练习，如果第一次没成功也没关系，回头多试两次就可以搞定。

Terminal Hog 10点 /

解锁条件 驾驶着一台摩托车打下一个 Extraction Facility。

获得方法 Extraction Facility 是本作当中的一种可以占领的据点，玩家需要同时占下三个点才可以完全拿下这个地方，而期间会有敌人骚扰玩家，如果玩家离开一个点太久，这里还会被敌人重新占据。

而这个成就 / 奖杯要求玩家处于驾驶摩托的状态下占领一个 Extraction Facility，笔者当初手贱打完了所有 Extraction Facility 才发现这个成就没解，只好开新游戏直接开着摩托车去打，也只试了两次就顺利完成，而且其实这个要求的判定不是那么严格，笔者中途被敌人摔下摩托车，重新骑回去后最终占领 Extraction Facility 时也算成功。

当然最简单的方法就是玩家先进去 Extraction Facility，不占据点，只把敌人杀光光，然后先用步行占据两个点，最后开着摩托车占下最后一个点就可以搞定。

Transcontinental 10点 /

解锁条件 持续不断地飞 60 秒。

获得方法 前期有点困难，毕竟

玩家能够拍动翅膀的次数有限，耐力长度也不够，后期完全升级飞行能力后，玩家拥有了飞行不耗费耐力而且能够拍动翅膀五次的巨大优势，连续不落地飞个 60 秒是非常简单的事情。

Shooting Star 10点 /

解锁条件 累计在着火的状态下飞行 500 米。

获得方法 这个成就 / 奖杯的距离累计和“Fly, You Fools”是共通的，但是触发累计的前提是玩家自身着火。要达成这个要求的方法比较多，但最简单的就是直接飞过一些空中平台上淌下来的熔岩瀑布，穿过这个瀑布就会令角色着火，持续时间不是特别长，也就三四秒左右，但是玩家可以通过不断地穿过瀑布来不断令自己着火，所以完成起来还是很简单的，建议玩家可以在进行流程的过程中多多刻意累积，就不用回头自己去特意刷了。

Put Up Your Dukes 20点 /

解锁条件 只用近战攻击杀死一个 Arch Duke。

获得方法 Arch Duke 手持火焰剑，近战攻击比较霸道，要和它肉搏有点凶险，不过其实成就 / 奖杯要求的是最后一击用近战杀死 Arch Duke，不用全程近战，所以玩家大可以先用远程攻击把 Arch Duke 的生命值耗得差不多了，再上去补两拳就可以搞定。

Out of the Frying Pan 25点 /

解锁条件 把一台载具打入熔岩当中。

获得方法 非常简单的成就 / 奖杯，玩家在把冲刺的“Unstoppable”升级项目买下来之后，奔跑的时候就可以撞飞车子，而游戏中场景里有熔岩的地方太多，随便找个空旷点的区域对着某台车子一撞就可以搞定，大部分玩家恐怕在无意间都会解开了这个成就 / 奖杯。

Soft Shoe 10点 /

解锁条件 站在熔岩当中 10 秒不死。

获得方法 初期玩家的生命值恐怕不足以达成这一点，后期把火焰抗性升级和生命值升级都买满之后，只要保证角色处于满血状态，在熔岩中站十秒完全不成问题。

Cluster Luck 10点 /

解锁条件 在不落地的情况下连续收集五个 Soul Cluster。

获得方法 听着有一点技巧性，实际上非常容易获得，毕竟游戏当中有着特殊的组合 Soul Cluster，需要在触发第一个后连续收集随之出现的其余四个才能完整收集这五个 Soul Cluster，期间如果玩家脚沾地后续的四个 Soul Cluster 就会消失，玩家必须重新触碰第一个 Soul Cluster 来再次触发，所以只要玩家有成功收集这一类 Soul Cluster，本成就 / 奖杯就会随之解开。

Let's Bounce 10点 /

解锁条件 在 Torment Fraud 中连续于车顶上弹起五次，期间不能落地。

获得方法 看起来不算特别难，但其实是本作当中比较考验技巧和运气的成就 / 奖杯，因为在本作当中，玩家如果于 Torment Fraud 中蓄满了惩罚槽，就会进入特殊的天罚状态，所以每台被玩家撞上的车都会爆炸，虽然也会因此把玩家的角色吹飞得更高，但是没了车辆就没了弹跳的落脚点，而且爆炸产生的效果还会障碍玩家的视线，如果不在落地之前找到另一台车，那就会失败。个人建议玩家可以尽量尝试在触发天罚状态前尝试解开这个成就 / 奖杯，如果不成功，那就只能祈祷自己运气够好，能够在每一次落地之前都碰上一台能够让自己弹跳的车了。

Are You Crazy? 10点 /

解锁条件 把一台彗星牌小车开进 Ultor 总部大楼的大厅。

获得方法 在游戏最开始就能够完成的成就 / 奖杯，先去 Ultor 总部大楼，然后等着路上有彗星牌小车出现，并且确保其没有处于着火状态，然后抢过来开到 Ultor 总部大楼门前，下车，打开其中一扇大门两边的门，然后把车开进去就好。注意不要手贱按下 Y 键 / △ 键触发车子的彗星状态，不然车子会着火然后猛地往前冲，并且在碰到任何物体时立刻爆炸。

Raise the Roof 10点 /

解锁条件 在壁走的时候撞到天花板十次。

获得方法 玩家买下超级冲刺的“Wall Running”升级后就可以去刷，无论户外户内，只要玩家沿着墙壁向上奔跑，直到角色撞上屋顶或是阻挡角色前进的突起物就算一次，鉴于这一情况在游戏中太常见，就算玩家自己不刷也往往会自然解开。

Barn Burner 10点 /

解锁条件 发现 75 个 Barnstorming Diversion location。

获得方法 Barnstorming Diversion locations 其实就是玩家能够飞越的穹顶，这种结构存在于游戏中的许多地方，例如高高的大门，桥底的两个支柱之间，还有工业区的钢管构成的空洞等等，游戏中总共有 138 个，所以要凑够 75 个倒是不难，不过因为这个收集元素是不会标记在地图上的，所有玩家无法统计自己到底收集了哪几个。个人建议玩家请保持在游戏当中有洞就钻的习惯，看到任何能够让角色在其中飞过的穹顶甚至是管道场景都不要放过，全部飞个一遍，这个成就 / 奖杯就手到擒来了。

Saints' Creed 10点 /

解锁条件 站到 Queen Anne's Revenge 的最顶部。

获得方法 Queen Anne's Revenge 是黑胡子的爱船的名字，玩家很早期就会遇到这个场景，只要简单地通过超能力跳到船上最高的桅杆的最顶部，就可以解开本成就 / 奖杯。

Satan Punchers 50点 /

解锁条件 打通游戏。

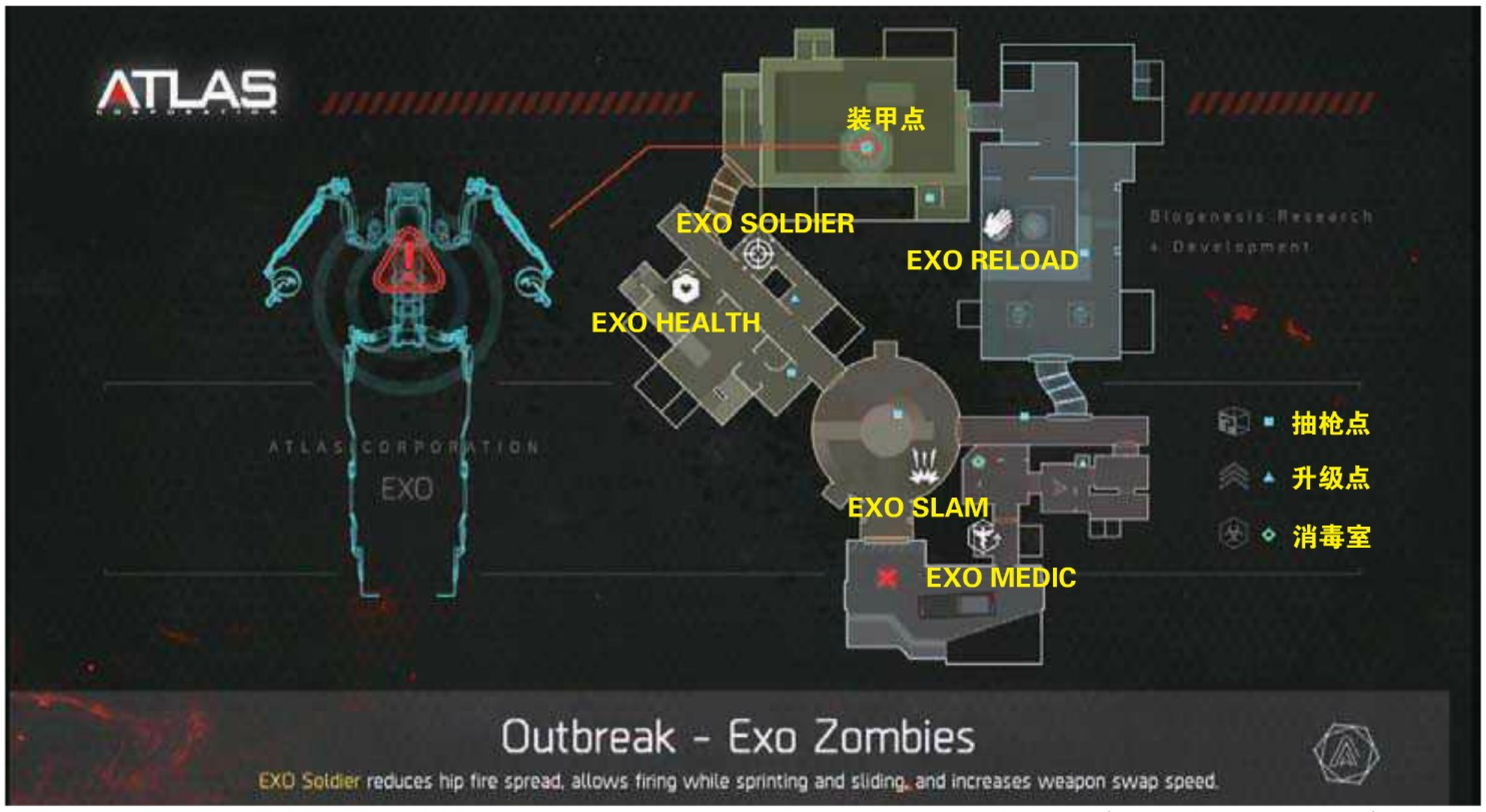
获得方法 完成和撒旦决战的任务就可以解开。

HAVOC DLC
丧尸模式彩蛋详解

使命召唤 先进战争		Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Advanced Warfare		美版
	2014年11月4日	本地1~2人，在线2~18人	对应年龄：17岁以上
	售价为XOne/X360/PS4/PS3：59.99美元		

综述

1月底，《使命召唤 先进战争》的XOne/X360版追加了第一个大型DLC：HAVOC。和过去一样，这个DLC包括了4张联机对抗地图和1个附加模式地图。在之前的本篇中，开发商已经暗示DLC的附加模式将会和丧尸有关。万万没想到，HAVOC包含的附加模式地图不仅正是丧尸，而且玩法和T组的基本一致，让人严重怀疑是不是T组过来帮手了。言归正传，借着《次世代专辑》的春风，本期就为大家介绍这个DLC的成就攻略。顺带一提的是这个DLC的奖杯列表已经释出，只是DLC的推出时间未定，PS玩家可以先把这篇攻略留着。



地图分析

对于玩过之前T组的丧尸的玩家来说，HAVOC 的这张丧尸地图比较小家子气。地图结构比较简单，面积也不大，而且设计者还很贴心地设计了地图。地图不仅随处可见，而且上面还有各种标注，可谓相当方便。玩家打上几盘之后，相信就会对整个地图了如指掌了。

但地图小并不意味着这个 DLC 的难度就低，和 T 组的丧尸相比，HAVOC 的常规敌人增加了很多，其中占绝大多数的是身穿 EXO 装甲的丧尸。这种敌人不仅耐打，而且移动速度暴快，还能使用二段跳和瞬移。游戏中后期基本上全是这种敌人，大大增加了游戏难度。

EXO装甲

幸好 EXO 装甲并非敌方的专利，我方一样可以拥有。游戏中只要到达装甲点并打开开关，就可以取得 EXO 装甲。穿上之后玩家就可以使用二段跳和瞬移，另外近战也会加强。

本作和 T 组的丧尸一样，存在着花钱强化自身能力的设定。只是 T 组的设定是饮料，而本作的设定是 EXO 能力。因此玩家必须拥有 EXO 装甲才能发挥这些能力。当玩家被打倒时，会随机失去一种能力。如果完全死透，在死亡处会出现一个墓碑标志。待玩家复活之后，即可回收此前的装备，但 EXP 装甲需要去装甲点重新装备。

敌人中有一种身上带电的丧尸，这是 EMP 丧尸。如果被它攻击到的话，玩家的 EXO 装甲会暂时失效，所有的 EXO 能力以及二段跳和瞬移全部不能用，十分危险。EMP 丧尸是后期团灭的主要原因。此外也有 EMP 丧尸狗。

EXO能力

游戏中的 EXO 能力共有以下几种。所有的 EXO 能力都需要在指定的贩卖机处购买，贩卖机需要先打开电源才能使用。电源的位置可以根据联往贩卖机的电缆判断。

EXO MEDIC：医疗能力。单人游戏时效果为死后自动复活一次，购买次数有限。多人游戏时效果为加快救援同伴的速度。

EXO SLAM：本作新增的能力。购买后玩家在二段跳后快速按 B/ ○键，可以使出砸地，能让一定范围内的丧尸陷入硬直。总体来说没什么用，但关系到成就 / 奖杯和彩蛋。

EXO RELOAD：即俗称的快手，加快上弹速度，可以说是必备的技能。

EXO HEALTH：即俗称的厚皮，提升玩家的体力上限，同样是百分百必买的技能。

EXO SOLDIER：可以加快换枪速度和盲射精度，并支持跑动中上弹和攻击，作用不大。

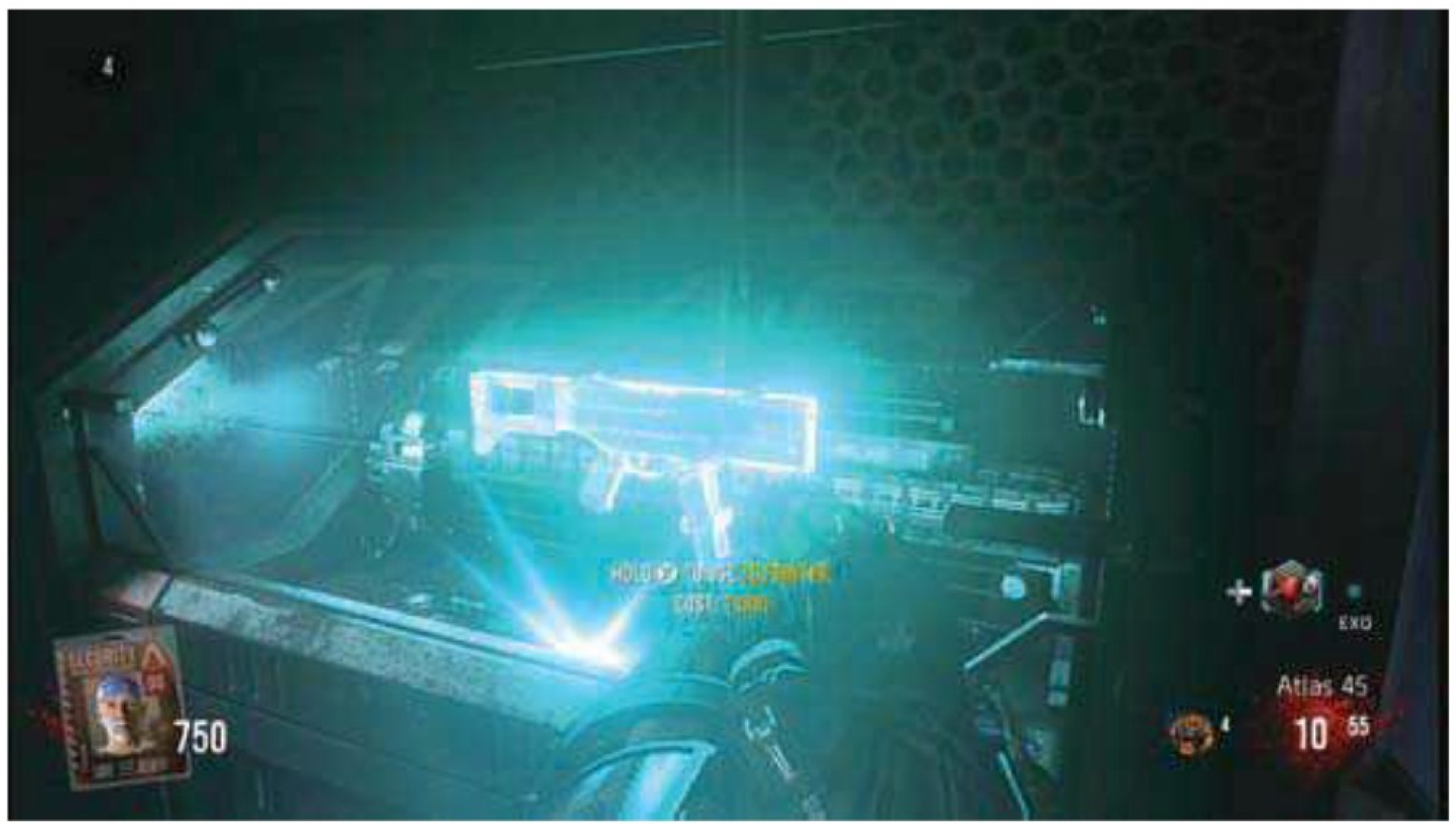
感染和消毒

HAVOC 新增了一种丧尸敌人，这种敌人身上缠绕着黄绿色的毒气，一旦被其攻击到，玩家的视野就会模糊，同时画面下方出现倒计时。此时玩家需要赶往消毒室进行清洗。如果倒计时结束就会直接死亡，不能抢救。而在倒计时中如果连续受到感染丧尸的攻击，倒计时会加快减少。这种敌人也比较难缠，到了后期不被感染几乎是不可能的，而且也关系到彩蛋的解除。另外要注意的是，消毒需要花费 250 元，而且有冷却时间。不过开启消毒之后只要站在消毒室里的全员都可以消毒，而不是自己给钱才能使用。

3D打印机

本作的 3D 打印机其实就是传统丧尸模式中的抽奖箱。玩家花费 1000 元可以随机抽取武器，和过去一样，抽到一定程度时 3D 打印机会换位置，不过这次玩家可以直接在 EXO SLAM 旁边的地图上查看跑到了哪里。几个位置记熟之后就没有什么难度了。

这次 3D 打印机中可以抽出不少强力武器，其中要数俗称电子喷的 CEL-3 Cauterizer 最为强大，这是一把威力十足的霰弹枪。此外 HAVOC 也有类似猴子炸弹般存在的 Distraction Drone，如果能抽到的话也是十分给力的。



彩蛋解法

HAVOC 同样有彩蛋设定，玩家满足一定条件即可解除，关系到成就 / 奖杯。这个彩蛋用 1 ~ 4 人都可以解除，不过以目前的情况来看还是单人或双人解除比较靠谱，下面就为大家介绍一下具体解法。

第一步

首先前往出生点右边，在飞机残骸处找到黑匣子，拿起之后持有人屏幕下方会有图标。然后来到有 EXO RELOAD 的实验室，把黑匣子放入电源右边靠右的电脑中。

■黑匣子在这个角落里。

■前方这3台电脑就是放黑匣子的地方。

（左右均以地图为准。）

注意和彩蛋相关的操作全部没有按键提示（如这一步中的拿起和放下黑匣子），实际操作都是按住X/□键不放。如果怕错过的话有一个小窍门，那就是始终按住X/□键不放，这样在可以触发特殊操作时就会自动进行。例如当玩家不知道放入黑匣子的电脑是哪台时，只要长按X/□键不放对着电脑走一遍，待下面的图标消失，即代表来到了正确的位置。

第二步

■取得Kahn的ID卡时要按的开关，注意变色的是下方的小屏幕而不是上面的大屏幕。

接下来玩家需要找齐4名角色的ID卡。不管几人游戏，都必须找齐4张卡。这4个步骤的顺序不限，同时做也是可以的。每回收一张卡，画面左下角玩家的ID卡数字会+1（初始为0）。单人游戏时以04为目标，多人游戏时则是加起来为04。4人游戏时要求每人持有各自的卡片。

Lilith的ID卡

妹子的卡片比较简单，但有点看脸。玩家首先要在3D打印机里抽到EM-1，这是一把无需换弹的激光枪。拥有这把枪之后，在任意人抽奖时用EM-1来攻击打印机，即可取得这张卡。

OZ的ID卡

■要打的杆子就在这两个大玻璃柜背后的下面。打完之后跳上玻璃柜砸地即可。

老头的卡片是最简单的，但也是最难的。来到EXO HEALTH的房间左边这里有几个玻璃柜的地方。在这里往下看会有一根杆子，你需要用枪把杆子打下去。当把杆子完全打下去之后，站在玻璃柜上使用EXO SLAM把整个格子砸下去，这样在升起来的玻璃柜里就能找到卡片。

之所以说这张卡既简单又难，是因为多人游戏时使用EXO SLAM的时机必须保持基本一致。由于存在网络延迟，这个基本一致基本不可能，而且4人一起砸地时很容易互相排挤而出场。因此这张卡在单人时最简单，二人也凑合，再多就很难了。这也是推荐1至2人解除彩蛋的惟一理由。

Kahn的ID卡

中年大叔的卡片很有难度。他要求玩家在感染状态下按下消毒室附近的4个开关，这样在靠近室外的入口处就会出现卡片。开关上的灯是蓝色的，当玩家靠近后按住X/□键即将其变为绿色，此即代表已打开。单人游戏时玩家需要一次感染中按下4个开关，压力巨大。双人游戏时要求每人按两个开关，三人游戏时也是两人按两个，四人游戏时要求每人各按一个。注意按开关必须在一次感染中全部完成，但回收卡片可以在消毒之后。如果玩家选择单人解除的话，这将是最大难点。

■成功按完开关后，Kahn的ID卡会在这个窗口出现。

Decker的ID卡

帽子哥的卡片也是看脸。这张卡片存在于垃圾场隐藏区域，垃圾场的入口在消毒室右边，以及装甲点的上部。具体的进入方法如下：

单人时，玩家首先花100元打开垃圾口但不要进入，等入口关闭后立刻冲上去按住X/□键不放，花费500元打开入口并进

多人时，要有两名玩家各自站在一个入口边，首先由一名玩家花100元打开但不要进入，之后等入口关闭后两名玩家同时按住X/□键不放，花费500元打开入口并进入。

注意第一次打开时不能离入口太近，不然会强制进去。第二次打开时玩家必须按住X/□键不放。虽然每回合玩家可以无限次进入垃圾口，但之后的费用也会递增，实际上就是限制玩家每回合只进入一次。

掌握了进入垃圾场隐藏区域的方法之后，玩家就可以进去找卡了。单人游戏时角色不限，多人游戏时必须要Decker在场才能找到卡片。进入之后玩家需要用枪攻击地面以便打出卡片，这个步骤的难点在于卡片很小以至于很难看见，而且也不会有按键提示。对策依然是长按X/□键不放，不过需要在打光子弹之后。武器方面推荐使用子弹多、射速快的武器。卡片的掉落是随机的，很有可能一次搞不定，不过从玩家的反馈来看进入3次是一定能出的。

第三步

当4张ID卡全部入手后，这时再打死丧尸就会随机掉落ID卡片。玩家的目标是把手上的卡片升到49，每吃下一张卡片就可以+1。卡片打出来之后如果不吃的话会消失，不过甲打出来的卡片也可以给乙吃，这样的话可以最大效率地将升到49级。

第四步

■升级ID卡的装置都是这个样子的，成功之后这条竖着的线会由蓝变绿。

接下来需要回到放入黑匣子的电脑前，长按 X/ □键调查会出现语音。这时玩家就可以把 ID 卡升到 50 了。不过 4 张卡片对应的升级装置不一样，必须分人去升。升级也是长按 X/ □键完成。

Lilith：EXO RELOAD 所在区域。

OZ：EXO HEALTH 左边区域。

Kahn：消毒室区域。

Decker：装甲点楼梯处。

第五步

全员升到 50 后，返回黑匣子电脑继续调查，会出现新的语音。之后回装甲点给装甲升级，同时该区域的隐藏升级点出现，这个升级点只能给 20 级的武器升级。如果听到直升机的轰鸣声即为大功告成。

之后返回出生点，你会看到直升机前来救援。在这里多绕一阵子，待飞机被打爆后，成就 / 奖杯即可解除。

成就/奖杯

XOne/X360版

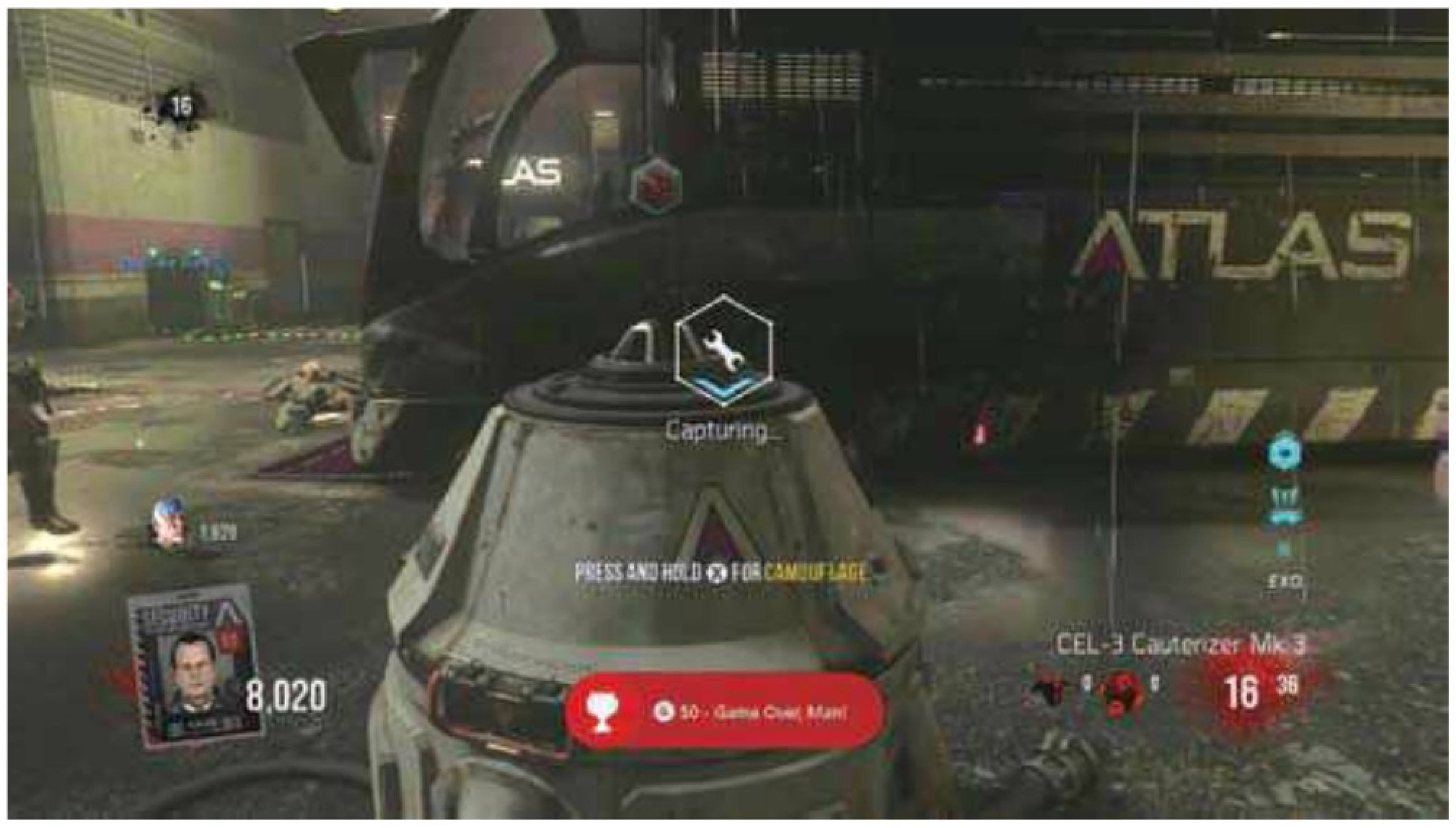
成就总数	250点/10个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	2小时以上
在线成就	无
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4/PS3版

奖杯总数	10	铜杯	8	银杯	2	金杯	0	白金	0

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	2小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1次
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无

总的来说这个 DLC 完美的难度不算太大，因为单人也能搞定彩蛋。当然必要的练习是必不可少的，而部分要求坚持抗战的成就 / 奖杯则是人越多越简单。还是叫上你最好的战友一起来吧！



I'm Alive! 10点 /

解锁条件 活到第 10 波

Survivor 25点 /

解锁条件 活到第 25 波

20/20 40点 /

解锁条件 把两把武器升级到20级

获得方法 这个成就/奖杯可以和25波、15000现金一起解除。推荐地点是消毒室附近，但不要打开出生地通往消毒室的门，而是从里面绕进去。这个点敌人只能从正前方出现，利于防守，而且旁边就有升级点，子弹也不愁用光。注意武器升级不宜过快，因为后期要靠升级来补充弹药。一次升级需要2500元，因此两个20级就需要95000元，必须做好长期抗战的准备。

Moneybags 25点 /

解锁条件 身上的金钱超过 15000 元

Cheapskate 15点 /

解锁条件 不花钱获得 EXO 装甲

获得方法 多人游戏时，保持自己不花任何钱，而是由同伴去开门，这样就可以实现不花钱获得 EXO 装甲。

Burgle Burgle Burgle 15点 /

解锁条件 偷走队友的 10 个人头

获得方法 字面意思比较容易理解，但实际上要求极为严格。一般来说在解除 20/20 时，只要玩家积极配合队友杀敌都可以解除。如果实在搞不定，可以借助 Distraction Drone。让队友扔出 Distraction Drone，另一人拼命干掉被其吸引的敌人，这时就算是百分百的偷人头了。

Game Over, Man! 50点 /

解锁条件 解除彩蛋

Come On And ... 25点 /

解锁条件 一次砸地命中 10 个丧尸

获得方法 十分简单，只要购买了 EXO SLAM，在第五波左右多遛遛丧尸然后来一发，即可解除。

PC Load Letter 30点 /

解锁条件 一局游戏中使用 15 次 3D 打印机

Do You Even Exo? 15点 /

解锁条件 30 秒内用近战攻击干掉 10 个丧尸

获得方法 十分简单，就在获得 EXO 装甲的那一波即可解除。多遛遛丧尸，待人齐之后直接上去敲即可。

软硬兼施 HARDWARE SOFTWARE

购机风向标 春季游戏好时光，次世代家用机购机巡礼

市场上三大主机阵营已经各自就位，而且这回的次世代主机大战，国内也首次成为重要市场。微软和索尼均借自贸区之势，成立了子公司或者是联合国内公司发售了行货主机，这也让国内玩家首次近距离的体验到家用机的无限魅力。从 Wii U 开始计算的话，现在三大主机已经发售许久了，那么这几台主机到底在国内市场的行情究竟如何，在购机上又分别有什么问题和限制，不妨让我们做一番简要总结，也让各位玩家对三大主机有一个“全新”的认识。

PS4

索尼史上销售最快的主机

市场综述

截止到目前，PS4 主机全球销量已超过 2000 万，成为索尼家用机当中销售速度最快的主机。不过由于某些原因国内的 PS4 主机上市时间已经大幅延迟，目前上市时间不明，索尼官方也没有作出声明，要支持行货的玩家显然还有很多日子要等。行货主机暂时缺席，带来的是港版和日版主机的畅销，这两个版本也是现在国内主要销售机型。其余版本的 PS4 受限于价格和渠道等多方面因素，国内还是比较少见的。PS4 主机分为标准版和摄像头同捆版，标准版港版的售价在 2700 元左右，同捆摄像头的主机则要在 3100 元上下，两者相差将近 400 元，但考虑到现阶段摄像头的使用频率，还是普通版更为超值一些。目前索尼发售的 PS4 主机的内置容量均为 500GB，玩家不用担心存储问题，至少现阶段 500GB 是肯定够用的。

▲PS4主机均为500GB内置存储空间。

选机重点

1. 究竟等不等国行主机

索尼中国去年在上海举办了盛大的发布会之后，行货主机一度确认在 1 月中旬上市，但是经过某举报事件之后，国行主机上市被无限推延，现在上市时间未定，而受此影响，之前已经上架 PS4 主机的京东、天猫 PlayStation 官方旗舰店等平台均已将主机下架，看来遭遇的问题还比较严重。此前还盛传国行版将会在 3 月份重新上架，但现在看来或许可能性并不高，那么行货主机还值得等待吗？其实这算是个悖论了，如果要支持行货主机，当然是要继续等，如果等不及，选择港版、日版也没有任何区别。而且从目前的情况来看，在春节前部分收到偷跑国行版 PS4 的玩家还爆出，国行主机在升级 2.04 系统后便无法使用其他地区的 PSN 服务，在尝试添加其他地区后会提示“您所在的国家 / 地区不支持此服务”，这让国行版的 PSN 服务也成疑问。虽然对于光盘版等游戏没有影响，经过测试 2.04 系统照样可以在 PSN 中进行下载更新，但如果 PSN 锁服，显然会对游戏体验造成不小的影响。此事倘若成真，或许国行版主机就要再重新考虑了。当然锁服不锁区对普通玩家的影响也并不算太大，截止到目前，索尼官方还暂时未对此事发布任何声明，玩家还是稍安勿躁吧。

▲编号为1109A版本的国行主机在新系统下爆出锁服问题，不过主机依然不锁区。

2. 港版、日版孰更超值

在国行版上市遥遥无期的情况下，港版和日版主机成为当前选购 PS4 的主要版本。至于美版主机，除非是国内玩家代购，否则翻新机的可能性较高，还是不建议选购。那么在港版和日版之间，到底有没有优先选择呢？毕竟以前在 PS3 时代曾经出现过《潜龙谍影 崛起》的日服体验版一定要日版 PS3 运行的情况，PS4 会不会遇到这种问题？至少目前来说，还没有。现在两者的区别惟一区别在于日版主机的变压器可以直接插在国内的电源上，而港版 PS4 配备的是英式的三角大插头变压器，且不像 PSV 可以拆卸，只能借助转换器插到国内电源上，比较麻烦。除此之外两者的配置均是一样的，电源适配器也均是宽幅电压，可放心使用。这样来看的话，实际上两台主机在选择上其实是没有差别的，所以版本的选择，按照个人的爱好就可以了。

对于主机质量问题，虽然早期的 PS4 曾一度出现各种品控问题，但现在早已解决。况且无论是港版还是日版都是富士康生产线出品，不用太仔细分辨。至于要看主机具体产地的话，可以把主机上的索尼标签对准光源，这时便能在右下角看到产地了。在机型上，现在 PS4 均为 110xA 系列，相比首发的 100xA，主要是更新了无线模块，由最早的 PIFA 天线更改为 IFA 天线，同时主机搭配的 DualShock 4 游戏手柄也更新为 IFA 天线技术。而骇人听闻的蓝灯问题也在新机型下有了一定的解决，虽然还会有几率发生，但是已经极低了，不过玩家在操作时还是最好注意一下，不要热插拔 HDMI 线。

▲对着光源可以在PS4的标签上看到主机的生产地。

3.PS4 主机只有二码合一

现在 PS4 主机共有两种颜色可以选择，首发的典雅黑和随后发布的冰川白，港版、日版两种颜色均有。现在 PS4 新版本主机发售时间较短，所以不存在翻新的问题。而主机虽然大多数都属于在特殊状态

下运输的，但基本上都可以保证二码合一，即主机的编码两处对应，分别是主机底部和主机的包装盒上，玩家购买的时候可以检查一下。另外在编号上日版主机为 1100A，港版为 1106A，玩家检查的时候可以顺便核对下主机版本是否对应。此外，现在部分主机开箱后会看到主机表面有覆膜，正常情况下，PS4 主机只是在白色的塑封袋里，主机表面不会有膜，通常这种情况表明主机已经被开箱，这有可能是一些店家为了防止运输过程中发生问题进行的一种保护措施，不过玩家一定要记得检查主机后方的封条是否有动过，如果没有问题的话，主机的质量还是可以保证的。当然这类主机最可能发生的问题是手柄被替换。DualShock 4 目前虽然没有高仿或组装手柄，但市场上倒有很多 99 新的二手手柄，这类手柄通常有极小的使用痕迹，很难被察觉，但是价格和原装手柄要相差 100 元，检查二手手柄最好的方法目前就是观察十字键区的塑料底部有没有磨损痕迹，正常情况下是光亮如新的，一些二手手柄会有极小的磨损痕迹，只要有痕迹就肯定是二手手柄。虽然二手手柄不会对游戏体验带来影响，但仔细检查出现问题还是要及时更换的，以免吃了低价陷阱的哑巴亏。

▲PS4机箱箱底的编码和主机标签上的编码相对应。

购机误区

1. 摇杆必须戴套

很多玩家都说 PS4 的手柄非常不耐用，经常用几次摇杆就会掉渣碎皮，简直不能忍。在早期的 PS4 手柄当中确实有此类问题发生，摇杆胶帽会出现断裂，严重影响手柄的观感和手感。但自从主机版本更新后，配有 IFA 天线的 DualShock 4 就很少出现这类问题了。当然如果你玩游戏爱出手汗，而且又非常投入，经常对手柄用力，那么还是建议买一套摇杆保护胶套给摇杆戴上吧。已经出现问题的玩家可以到网上去淘 PS4 原装摇杆配件，价格只有几元，不过需要自己动手更换，更换难度不高，如果实在不行也可以找商家更换，一般手工费不会太贵，当然可能手感略有区别，但总比坏了的好很多。

▲新版的PS4手柄还是非常耐用的，一般情况下不用戴套。

2. 破解即将成真

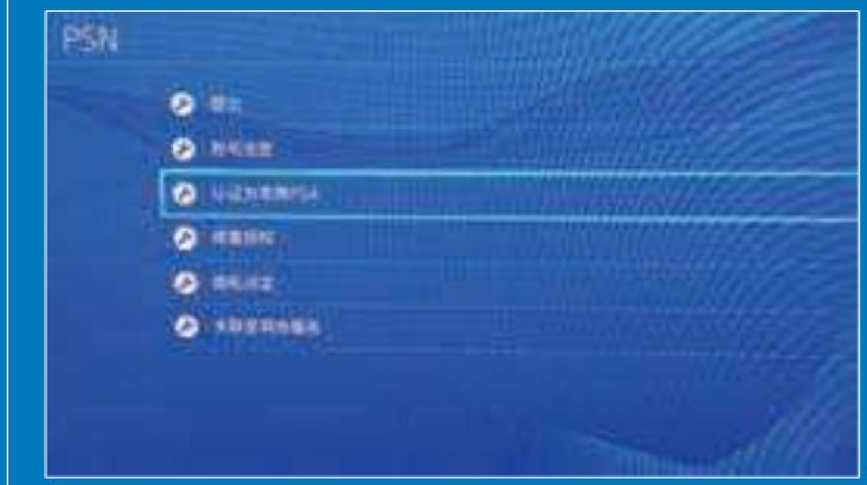
据说前段时间 PS4 可以破解的新闻传得很厉害，消息来源于外媒 Kdramastars，通常国内媒体的态度是对于国外的新闻报道几乎 100% 的不怀疑，尤其是游戏领域。根据新闻内容所言，名为 Lizard Squad 的组织已经破解了 PS4，代码基于之前 Reckz0r 所制作的 PS4 破解代码，他们打算在 2015 年放出破解芯片，允许用户运行盗版游戏，且无需 PS Plus 的即可在线游戏，甚至还能够免费通过 PSN 更新游戏，运行被破解的 DLC。但实际上，这个 Kdramastars 网站经常放出不准确的消息，有点类似足球行业的《太阳报》，为博眼球有一嘴的好功夫，但通常都是不太真实的。况且 Lizard Squad 组织年初因为攻击了 Xbox LIVE、Facebook，部分成员现在已经被 FBI 拘捕了，再闹出这样的举动显然不合常理。从索尼的研发角度来说，PS4 为现阶段防御盗版最完善的主机，何况考虑到次世代防护最弱的 Wii U 到目前都没有被攻克的迹象，更难说 PS4 会被破解了，坚信 PS4 能破解的玩家还是从实际情况出发比较好。

▲黑客破解PS4只是传言，目前来看PS4仍属于无法破解范畴。

3. 合购游戏可拿奖杯

大家都了解天朝的工资情况，所以买游戏成了不少人的负担。天朝无疑是个非常聪明的国度，由此衍生出一种便宜的购买游戏途径：合购。我们首先要肯定的是，PS4 合购游戏是合法的，索尼允许 PS4 游戏在两台主机上运行，且使用相同的 PSN 账号。可是现在网络上贩卖的合购游戏，显然不是这么简单。网络上的合购游戏，分为可认证和不可认证两种。商家会提到这些情况，无论是可认证还是不可认证的游戏，都是可以联机的，都是可以获得奖杯的，奖杯只和运行的游戏账号有关，用哪个账号玩，奖杯就会由哪个账号获取。OK，这些说明都没有问题，可联机，可以获得奖杯，但陷阱就在这里。我们先来说一下可认证和不可认证的区别。可认证的游戏比较贵，通常在 100 元上下，这视游戏的价格所定，商家用账号购买游戏，只卖给两个人，你用商家的账号登录下载游戏后，可以把自己的 PS4 认证为该账号的常用主机，这时这台 PS4 上所有的账号都可以玩到你的账号下载的游戏，这种情况下，你是可以拿到奖杯的，游戏也是合法的，一般没有问题。而不可认证的游戏通常很便宜，这是因为老板给你的账号不能设置为常用主机，换句话说，你用老板的 PSN 账 号下载游戏、玩游戏、给别人打奖杯。而很多黑心的商家在过了某宝的交易申诉期后还会修改账号密码把你拉黑，这相当于你只购买了游戏一个月的使用权，花了小钱帮别人打了游戏，这就是不可认证合购。当然并不是所有商家都是黑心的，但不可认证合购无法让你自己的 PSN 账号获得奖杯是无疑的。

但实际上可认证的合购游戏，也是商家运用了索尼的机制漏洞。一般情况下，一个 PSN 账号只能登陆一台 PS4 为常用主机。但商家给你账号让你设置为常用主机，下载完游戏，这个账号就不能再联网了，因为卖家会及时在网页端解绑，如果你再联网的话游戏就不能玩了，一个账号下一个游戏，PS4 能够登录最多 16 个账号，这样游戏是非常有限的。而商家为什么会强制解绑？因为解绑后可以再设置新的常用主机，这样就绑定两台常用主机，同时在设置一个登陆用的主机，足够赚钱了吧。还不止这些，由于每半年后都能强制解绑一次，所以商家会在半年后再利用网页端解绑，设置新的常用，这样就等于每半年多一台常用主机，虽然是可认证合购，但这样是不是依然有问题？所以合购游戏只能作为尝鲜使用，要想一劳永逸的收藏，光盘版还是最靠谱的。当然，合购还有个不稳定因素，假如商家是使用黑卡购买的游戏，主机就极有可能被 BAN 机，这会让你无法在 PS4 上使用 PSN 的任何服务，你只能通过网页端进行部分操作，这带来的影响是极大的，而你又不清楚到底网络上的合购游戏是什么来源，所以为了防止被 BAN 机的情况发生，合购游戏也是必须避免的，这绝对不是骇人听闻。如果要便宜的游戏，选择二手或者廉价版显然更为合适，合购游戏是不可取的。



▲无论是不是可以把PSN账户认证为常用PS4，合购版游戏都不建议购买。

4. 蓝灯问题彻底解决

上面提到主机的新型号对于蓝灯问题已经有所解决，但并不代表不会发生，只是主机本身不会莫名其妙地发生此类问题，但玩家误操作还是会导致蓝灯发生，所以记得不要在任何状态下热插拔 HDMI 线。这里主要强调一下，PS4 关机时的操作，因为很多玩家家里都备有电视盒子，而 PS4 和盒子经常用一根 HDMI 线，这就让很多玩家刚关机就去拔 HDMI 线，显然这样是有问题的！需要注意在 PS4 关机时千万不要认为电视没有了画面，PS4 就已经关闭了，你需要看到主机的白色灯彻底熄灭后才能保证主机是关闭了，在闪白灯的情况下就去拔 HDMI 线，下次开机就有几率便会出现死亡蓝灯，索尼已经强调 PS4 不支持热插拔，所以玩家一定要注意。至于开机或者在待机的黄灯情况下就贸然热插拔 HDMI，只能说是没救了……当然，并不是出现蓝灯就是无法开机的问题，蓝灯闪烁在 30 秒内是正常的，这是 PS4 的自检行为，超过 2 分钟仍在闪烁蓝光才是主机出了问题，玩家不要因为蓝光闪烁就强行关机，这样也容易造成主机损坏。

PS4购机推荐套餐		
\	品牌/型号	价格
主机	PS4 CUH-1106A主机（500GB，港版）	2700元
总计	2700元	

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

Xbox One

微软的集大成之作

市场综述

和 PS4 相比，Xbox One 虽然已经有行货主机上市，但在国内的追捧度却并不高，相信这也让微软比较头疼。究其原因，主要问题还是出现在锁区上。由于国行版 Xbox One 锁区，导致其他版本的游戏均无法在国行主机上运动，这让主机的游戏丰富性有了明显的下降，不客气地说，国行主机只能玩到已发售 Xbox One 游戏中的 5%，甚至更低。当然国行也有国行的优势，比如支持百视通视频服务。在今年的一月份，行货主机就已经接入百视通独家运营的上海广播电视台互联网电视集成播控平台，这样一来 Xbox One 除了游戏机之外还有了另外的用途：机顶盒。这倒是符合微软为 Xbox One 的定位，一家人都可其乐融融地享受 Xbox One 带来的快乐，不过显然花将近 4000 元只是购买一个机顶盒还是有点不值。因此市场上主要流通的 Xbox One 版本以港版、日版、韩版、台版为主，几种主机在配置上没有任何不同，只是价格略有差异，目前港版黑色无 Kinect 的主机售价在 2800 元左右，韩版则只有不到 2600 元，台版比韩版还要再低 100 元，考虑到非国行的 Xbox One 在游戏上均为全区，可以玩到任何版本的游戏，所以版本选择上，台版、韩版还算是比较合适的。

▲韩版Xbox One目前比较受到市场热捧。

选机重点

1. 不同版本的主机是否有差别

很多玩家买主机都喜欢挑版本，其实在主机全区且除国行外都得不到保修的情况下，性价比高的主机自然是首选对象。Xbox One 主机和 PS4 一样，都是产自富士康生产线，只是按照销售地区进行的版本划分，本质是没有区别的。不过微软显然没有索尼厚道，Xbox One 的主机电源不是宽幅电源，韩版、港版是标准的 220V 电源，可以直插到国内电源上。而美版、日版、台版均为 110V 电源，需要改为 220V 直插电源才能在国内使用。当然，一般商家出售的都是改好电源的主机，放心使用即可。此外，港版的 Xbox One 和 PS4 一样，使用的是英式大三角插头，需要额外配备转接器才可以使用。关于主机的版本的鉴别方式，Xbox One 可以在主机箱底的标签上查到，最后一行标注的 FOR DISTRIBUTION IN XXX 表示主机的版本。EN/ZH HONG KONG SINGAPORE 即表示港版或新加坡版主机，JA JAPAN 表示日版主机，KOREA 则表示韩版主机。玩家肯定会发现：港版主机和新加坡版采用的标签一样，那怎么分辨港版和新加坡版呢？目前来说，无法分辨。如果你买过 iPhone 6 也会得知，iPhone 6 的港版和新加坡版同样是相同的编码，而且第三方根本无法查询到底是港版还是新加坡版，但从苹果那儿却可以直接识别，是否买到港版在国内得到保修只能看商家的良心。不过 Xbox One 显然就不是这样了，首先 Xbox One 无论是港版还是新加坡版，国内都无法保修。其次，新加坡版主机的汇率汇算过来要比港版主机价格略高，游戏机的水分显然不像手机那样大，所以到底有没有商家用新加坡版冒充港版主机来卖？或许有，但极少。所以购买港版主机就请放心购买吧。

▲新加坡版主机冒充港版？极少、甚少。

2. 行货游戏现状

国行版受限于锁区，所以游戏数量非常少，这些想必大家都清楚，那究竟少到什么程度呢？我们可以算算国行 Xbox One 上目前都有什么游戏。从去年开始首发游戏包括《舞动全身：夺目焦点》、《麦克斯兄弟魔咒》、《Kinect 体育竞技》、《极限竞速 5》、《无冬 OL》、《动物园大亨》、《明星高尔夫》、《决战喵星》、《雷曼 传奇》、《特技摩托 聚变》10 款游戏，而且到目前为止依然只有这 10 款，确实比较寒酸。不过好在微软动作很快，在今年已经提交了数款游戏等待审核，目前《光之子》、《型可塑》和《水果忍者 体感版 2》已经通过审核，相信用不了多久便会发售。只是这三款新游戏有两款是体感游戏，看得出来微软在国内的态度更多的把 Xbox One 看作是全家休闲娱乐的游戏中心，因此体感的比重才会如此之大。但也有传闻《光环 士官长合集》的国行版将会在 2015 年上半年发售，或许这算是国行 Xbox One 游戏中最重头的一个吧。

▲Kinect体感游戏成国行版主机砥柱。

3.Xbox One 的游戏购买方式

Xbox One 的游戏？当然是蓝光光盘了。这点没错，除了光盘之外，Xbox One 也有数字下载版游戏，例如国行的游戏均是赠送的下载卡，使用兑换码从微软商城兑换下载的，下载卡游戏会和 LIVE 账户永久绑定，不可共享，并且只可对应一个 LIVE 账户。这类游戏实际上比较少，只包括《FIFA 15》《泰坦天降》等。最后，还有一种方式，和 PS4 的合购类似，即数字共享版游戏，同样是价格低，商家提供账号供你下载游戏使用，而问题也依旧，游戏的所有权保存在商家账号上，商家可以随时更改密码取回账号，这种安全性低的游戏购买方式是万万不可取的，这和数字游戏下载卡形式类似，但结果却不一样，玩家还是切莫贪图便宜的好，除非你真的愿意花 100 多元仅仅试玩你想要的游戏。当然，非国行版本的玩家购机后也要注意，尽量不要登陆国行 LIVE 账号，因为国行 LIVE 账号会有多种限制，而且不可申请转服，没有 LIVE 账号的还是重新注册美区的最为方便。

▲蓝光光盘游戏是体验Xbox One的最佳途径。

购机误区

1. 只有港版主机有中文

好吧，这绝对是谣言。只要你接触过游戏主机，都知道主机内系统的语言是可以设置的，手机、电脑都是如此。只不过早期的 Xbox One 没有繁体中文，直到港版上市之前微软在更新系统添加了繁体中文，这使很多人就误认为美版、日版等版本的主机无法使用中文服务，更玩不到繁体中文游戏，显然是错误的。任何版本的 Xbox One 都可以设置繁体中文玩到繁体中文游戏，请放心购买。

2.Kinect 是主机的必备套件

微软在首发 Xbox One 的时候，只有 Kinect 同捆套装一种选择，而加了 Kinect 的主机售价要比 PS4 贵上 100 美元，这让 Xbox One 在市场上受到了不小的影响。而也因为微软早期强制性同捆 Kinect 的原因，很多玩家认为 Xbox One 的 Kinect 必不可少，是必须购买的套件。实际上并非如此，微软在去年就已经“偷偷”发布了不附带 Kinect 的基础版 Xbox One，目前可以用到 Kinect 的游戏并不多，在资金不富裕的情况下，并不建议入手不实用的 Kinect 套装。当然，由于国行版的现状，Kinect 还请捎上吧，土豪们可以无视。

▲Xbox One上大部分核心游戏暂时还用不上Kinect，你可以稍微省一些银子。

Xbox One购机推荐套餐		
\	品牌/型号	价格
主机	Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2800元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计	2800元	

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附Kinect 2体感摄像头一枚、HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

Wii U

百年老铺的异质魅力

市场综述

作为任天堂家用机的主打机型，早发售一年之久的 Wii U 并没能体现出市场上的绝对优势，近一年更是有被其他两款家用机盖过的趋势，但 Wii U 所带来的异质体验依然在国内拥有大量的拥簇，而且 Wii U 也足以成为很多核心玩家在全家休闲放松时的最佳主机。虽然 Wii U 在 2012 年底就在美国、日本等地陆续上市，但至今任天堂依然未对主机型号进行更迭，目前 Wii U 依旧分为豪华版和普通版两种机型。这两者最重要的差别在于，豪华版 Wii U 的主机内存为 32GB，而基础版主机仅为 8GB，除此之外，豪华版要比基础版主机多出一些额外的配件，详细的稍后再做介绍。在价格上，以日版为例，基础版的 8GB 主机单机标配售价在 1900 元左右，而豪华版售价略高，在 2200 ~ 2400 元之间。不过市场的原因，或许 Wii U 的线下渠道货源并不多，可能需要订货才能购买，玩家在选购之前最好多沟通几家，以免价格有太大的出入。

选机重点

1. 美版、日版小有不同

Wii U 和其他两款家用机不同，游戏有锁区，所以在主机版本选择上也要成为考虑重点。当然和 3DS 不太相同，Wii U 在任天堂旗下属于比较全球化的主机，从游戏阵容上来说，美版和日版两者相差并不大，但很多日式独有的 RPG 或者动作游戏依旧为日版主机独有，譬如说目前的“《零》系列”最新作《零 濡鸦之巫女》只有日版，仅可在日版主机上玩到。所以从游戏阵容上选择的话，日版应为首选。而美版主机在配置相比日版有一点不同的是，任天堂专门为美国人民准备了 Wii 的感应条，日版标准版的包装里则没有这款配件。不过一些同捆限定版还是包含感应条的，比如《马里奥赛车 8》同捆豪华版里面就有 Wii 的感应条。当然 Wii 感应条并非必备配件，只玩 Wii U 游戏的话，这点差别是可有可无的。至于电源，Wii U 比较厚道的使用了宽幅电源适配器，兼容 110 ~ 250v 电压，所以无论是日版还是美版主机，买回来都可以直接接通国内的 220v 电压游戏，无需像 3DS 一样考虑电源变压器的问题。

▲日版主机和美版主机游戏阵容相当，只有几款游戏的差别，比如《零 濡鸦之巫女》暂时只有日版。

2. 据说豪华版主机已经停产

在去年夏天的时候，很多玩家都说 Wii U 的豪华版已经彻底停产，黑色主机将成为绝版，再也买不到了。首先要说的是新闻中提到的 Wii U 豪华版主机停产确实没错，但仅限于日版主机。目前任天堂 Wii U 主机的具体状态是豪华版主机被同捆版主机所代替。换句话说，任天堂只是不再生产不带游戏的豪华版主机了。想要买 32GB 的配置？没问题，但必须捎带一款游戏，美版和日版均是这样的情况。日版主机现在官方有基础版和《马里奥赛车 8》同捆豪华版两种机型在售，颜色均为白色。美版则相反，只有黑色主机，且基础版已停产，现在只有黑色的《马里奥 3D 乐园》同捆豪华版一种主机在售。不过在国内的市场上，你依然可以买到日版的基础版、豪华版和美版的豪华版这几种主机，当然已经停产的机型你也不用问，基本都是存货，肯定是卖一台少一台了。至于这两种主机到底应该选择哪种？如果你是一个普通玩家，基础版肯定足够。但如果你是比较核心向的玩家，多花几百元买 32GB 豪华版没有坏处，主机硬盘格式化后已经不会足量，再加上主机自带的应用，基础版到手的实际可用容量只有 3.5GB 左右，32GB 的可用容量则在 25GB 左右，虽然主机内置存储只是用来存档和更新游戏补丁，但现在游戏补丁确实较大，3.5GB 对于核心玩家还是略微小了一点点的。

关于基础版和豪华版两者之间的配置差别，刚才已经提到，主机容量是一部分。在配件上，基础版和豪华版都包括 Wii U 平板手柄、Wii U 平板手柄触笔、Wii U 主机电源适配器、Wii U 平板手柄电源适配器和 HDMI 线。豪华版则多了 Wii U 平板手柄充电台、Wii U 平板手柄支架以及 Wii U 主机纵向放置支架。此外，据说豪华版主机在任天堂的 eShop 购买中在线游戏还会有 10% 的返点优惠。笔者因为容量问题没有买过任天堂的在线游戏，所以这点暂时无从考证，只是给玩家一个参考。

▲美版《马里奥3D大陆》同捆豪华版的黑色主机依然在销售。

3. 史上最多的主机配件

还记得 Wii 上曾经琳琅满目的各种官方配件吗？ Wii Fit 平衡板、Wii 枪托支架、Wii 方向盘支架、Wii 太鼓达人鼓面，还有兼容的 NGC 手柄，这些统统可以在 Wii U 上使用，而且 Wii 主机的双截棍手柄现在也算是 Wii U 主机的配件之一。在刨除 Wii 主机的配件外，目前为止任天堂发售的 Wii U 官方配件还包括 Wii U 原装麦克风、Wii U Fit 计步器、Wii U Pro 手柄这几种，不可谓是不全。当然你要说哪些有用？或许只有 Wii 主机的双截棍手柄和 Wii U Pro 手柄才是最实用的吧。当然，你要用双截棍手柄还别忘了必须配置感应条，否则手柄可是没法定位的。

▲Wii U配件众多，但实用的还是传统手柄，除非你要把Wii U当作卡拉OK专用机。

购机误区

1. 破解 Wii U 之后无法升级联网

首先需要声明的是 Wii U 可以破解，但只是破解 Wii 模式，这点类似于 PSV 只可破解 PSP 模式一样，但或许正是索尼跟大家留下的印象太深，以至于很多玩家认为 Wii U 一旦破解后就不能随便联网升级，否则就无法再使用破解。显然，在任天堂上，这种思维并不适用，至少截止到目前是这样。Wii U 的 Wii 破解模式只是一个自制软件频道，因此 Wii U 主机依旧可以联网升级，可以玩正版游戏，两者互不影响。破解 Wii 模式的代价仅仅是你需要配置一个外接的移动硬盘来存储 ISO 游戏镜像。除此之外，很多商家提到为了保证移动硬盘的供电，建议使用双 USB 接口的数据逊与主机接驳，势要充分发挥 Wii U 的 4 个 USB 接口。这里我们建议根据实际的体验再作判断，虽然确实有小部分移动硬盘会因为供电问题出现无法识别的情况，但大多数还是正常的。玩家先尝试一下，如果确实出现供电问题再选择双头 USB 数据线即可，网上的售价一般只在 10 元左右，还是比较便宜的。

▲Wii U在前两年就完美破解了Wii模式，且破解不会影响Wii U主机的正常升级和游戏体验。

2. 注意保护 HDMI 接口

Wii U 有着和 PS4 相同的问题，即千万不要热插拔 HDMI 接口！记得在插拔 HDMI 线时，一定要先关机，再进行操作，开机插拔极其容易造成 HDMI 接口烧毁、众所周知目前 Wii U 在国内无法保修的，而且市场份额较小，维修起来非常困难。虽然烧毁后 Wii U 还有普通的视频接口可以使用，但效果差距甚大，所以千万不要图一时省事，酿成主机损坏的大祸。谨记，切记！

Wii U购机推荐套餐		
\	品牌/型号	价格
主机	Wii U《马里奥赛车8》同捆豪华版主机 日版	2350元
电源	原装电源	–
Wii模式破解/硬盘	500GB移动硬盘含数据线	400元
总计		2750元

备注：豪华版官方标准包装附带Wii U平板手柄、Wii U平板手柄触笔、Wii U主机电源适配器、Wii U平板手柄电源适配器、HDMI线、Wii U平板手柄充电台、Wii U平板手柄支架以及Wii U主机纵向放置支架。

好了，至此这篇次世代家用机购机巡礼也就告一段落了。文章主要总结了截止到现在，三大厂商的三大主机近况，也提到了一些购机后的注意事项。希望通过这些介绍可以让玩家充分地了解到不同主机的魅力，加入到次世代的游戏阵营。春季是游戏的季节，你还在等什么呢？

市场报价信息更新截至2015年3月8日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

进阶大百科 有容乃大，次世代主机大容量解决方案

PS4 与 Xbox One 这两大次世代主机均配备了 500G 的硬盘，而随着数字版游戏的快速普及，动辄几十个 G 的游戏越来越多，很容易就让主机容量捉襟见肘。即便你仍然坚持购买实体版，但大部分游戏都支持完全安装，依然会占用大量的空间。因此，如果你是一个偏重度的玩家，那么为心爱的主机扩容便刻不容缓。本文将会为各位读者详细解读两大次世代主机的硬盘扩展方案，帮助大家更快地步入大容量的时代。

PS4篇

PS4 允许玩家自行更换主机内置硬盘，操作步骤简单易懂，不会对主机的外观造成任何改变。当然，最重要的是更换硬盘对主机的保修无任何影响。

准备工作

更换硬盘前请准备好以下必需品：

1. 替换用的大容量硬盘：厚度在 9.5 毫米以下的 2.5 英寸硬盘、符合 SATA 3Gbps 传输规范、容量必须在 160GB 以上。

2. 容量为 1GB 以上的 U 盘：用于存放系统升级文件

3. 直径 3 毫米左右的十字螺丝刀

备份资料

如果你是在使用机器一段时间后才更换硬盘的话，那么原硬盘中或多或少都会有游戏存档、截图、录制的视频等资料。因此在更换前务必做好备份，方便将这些资料进行转移。

对于 PSN+ 用户而言，可以将存档上传至云空间，之后再登陆账号下载回来即可。而非 PSN+ 用户的话，则只能使用 U 盘连接 PS4，通过“设定”→“应用程式保存资料管理”和“主机储存空间管理”，将游戏存档、截图等资料备份到 U 盘上，之后再还原回去。

更换步骤

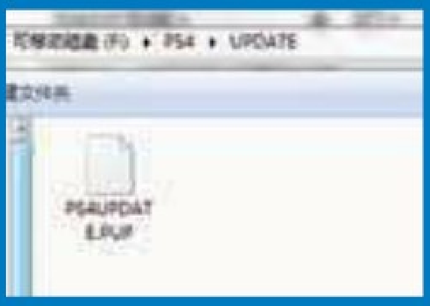
STEP.1 准备固件安装 U 盘

PS4 的一部分系统文件是存放在硬盘上的，因此更换硬盘后需要进行系统的恢复和升级操作。

1. 首先登陆 PS4 官方网站：http://asia.playstation.com/tw/cht/support/sysupdate?id=-99&platformId=321#sysUpdateMethod，拖动到页面最底部的“重新安装系统软件”部分，点击蓝色字体部分的“下载更新档案”，下载名为“PS4UPDATE.PUP”的系统文件。

2. 将准备好的容量为 1GB 以上的 U 盘连接电脑，查看 U 盘的文件格式，PS4 只能识别 FAT32 的文件格式，如果你的 U 盘是 FAT32 以外的格式，请先格式化为 FAT32 后再进行下一步操作。

3. 在 U 盘根目录下新建名为“PS4”的文件夹，并在该文件夹中继续新建一个名为“UPDATE”的文件夹，之后将下载好的“PS4UPDATE.PUP”拷贝至该文件夹中。（为了不影响 PS4 识别，U 盘中最好不要有其他文件）



STEP.2 替换内置硬盘

1. 将 PS4 主机平放，建议将镜面外壳的一面朝向自己。双手轻轻按住镜面外壳的部分，稍微用力向自己的方向一拉，便可以将镜面外壳取下。需要注意的是不要将外壳拉到尽头，这样反而取不下来，只要让缝隙有 2~3 毫米，将外壳向上抬起即可。

▲镜面外壳部分朝向自己

▲拇指抵住镜面外壳下方的磨砂机身，其余手指按住外壳上方。双手操作会更轻松一些。

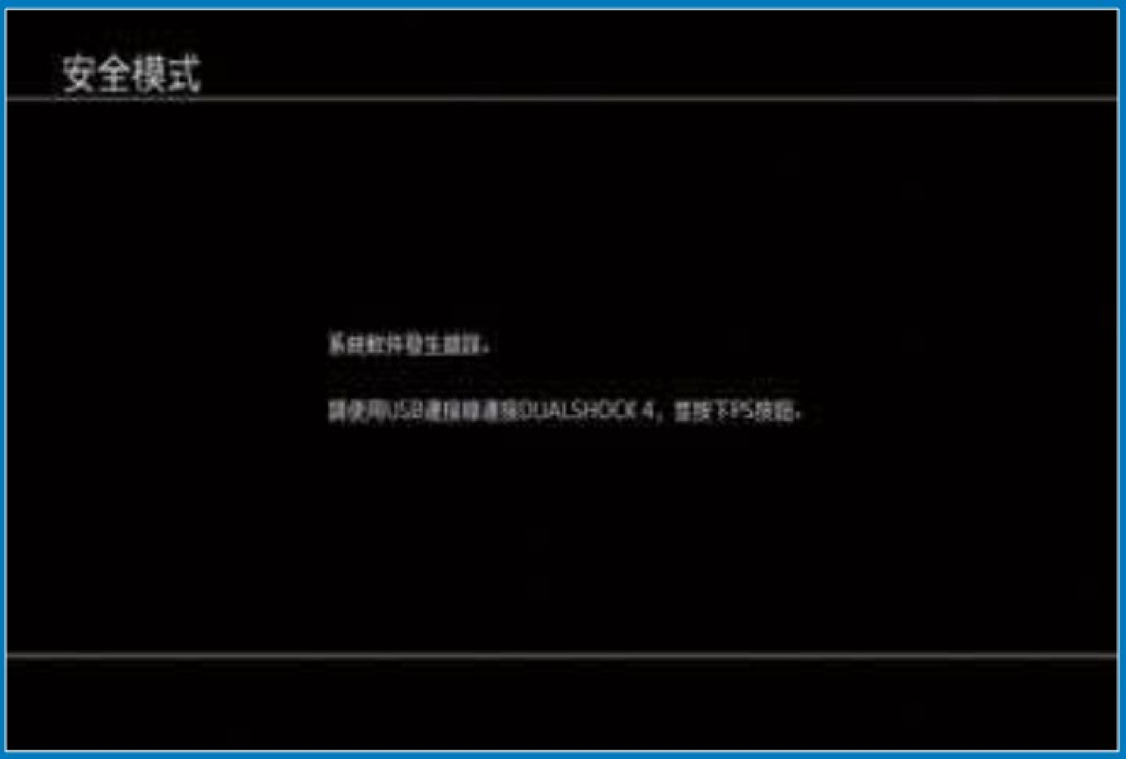
2. 取下外壳后，金属的硬盘支架便一目了然。使用十字螺丝刀拧下支架上刻有○ × △□符号的螺丝后，将硬盘支架向外抽出。

3. 硬盘支架的两侧有四颗黑色的固定用螺丝，依然用十字螺丝刀将它们拧下。之后将原硬盘取下，换上新硬盘。PS4 使用的是 7 毫米厚的硬盘，而目前比较常用的则是 9.5 毫米的硬盘，因此如果发现你准备的硬盘比原硬盘厚的话不必担心，大但换上去吧。注意将硬盘四周的螺丝孔与支架上的圆孔对齐，重新拧上四枚固定螺丝后将硬盘架插回，锁上○ × △□螺丝后盖上镜面外壳。

STEP.3 重新安装系统

更换好硬盘后还必须重新恢复 PS4 的系统才能够正常使用，这是整个扩容步骤中最后，也是最为关键的一步。

1. 确认 PS4 处于关机状态（电源灯熄灭），将 STEP.1 中制作好的固件安装 U 盘插到 PS4 的 USB 接口上，并使用 USB 线连接手柄。



▲一定要使用USB线连接手柄

2. 更换硬盘后第一次开机，PS4 会自动进入安全模式下的系统更新状态，并提示玩家连接更新用的 USB 装置。如果你已经连接了 U 盘，那么选择 OK 后 PS4 会进入读取状态，紧接着提示玩家进行格式化，选择“是”并耐心等待，格式化完成后便会自动更新系统软件。此时不要对机器进行任何操作，直到更新完成后便会正常开机，而我们只要像使用新机器那样进行简单的系统设定即可。至此整个更换硬盘的过程便大功告成。

▲插上装有系统升级文件的U盘，选择OK

▲正确识别U盘后，选择格式化

▲过程中请不要有任何操作

▲更新完成后主机自动重启，即可正常使用。

选购合适的硬盘

随着 PS4 系统的不断更新，对于不同品牌、以及大容量硬盘的兼容性都趋于完善。因此只要是符合 9.5mm 以下、具备 SATA 3Gpbs 以上规范、容量在 160G 以上，无论是机械硬盘、混合硬盘或是固态硬盘都可以纳入考量范围之内。

从一些测试的结果上来看，固态硬盘和混合硬盘在开机速度、游戏启动速度、读盘时间等方面，比起机械硬盘都有着不同程度的提升，尤其是游戏的读盘时间最为明显，某些时候甚至能有 10 秒以上的优势，混合硬盘与固态硬盘之间的差距则并不明显。如果你还犹豫不决的话，不妨参考以下 3 种升级方案。

A. 性价比升级方案：1T 混合硬盘

PS4 内置 5400 转 500G 的硬盘，对于想追求多一点容量又不想有过多额外消费的玩家来说，一块 1TB 的混合硬盘无疑是最合适的。不仅容量翻倍、速度提升，而且价格也不贵，500 元 ~600 元人民币左右即可入手。由于几大硬盘厂商均有推出类似的产品，价格和性能方面大同小异、这里便不做特别推荐了。

B. 大容量升级方案：2T 机械硬盘

目前在市面上可以买到的 2.5 寸硬盘中，容量最大的为 2TB，而符合 9.5 毫米标准的只有三星（希捷）推出的一款产品，裸盘型号为 ST2000LM003，网上售价在 650 元 ~700 元人民币不等。如果你对裸盘不放心，则可以考虑购买“希捷 BackupPlus 睿品 2.5 寸移动硬盘”，将外壳拆开后内置的即为 ST2000LM003，不过移动硬盘售价稍高，在 700 元 ~750 元人民币左右。由于此款硬盘也为 5400 转，因此速度上不会有什么提升。

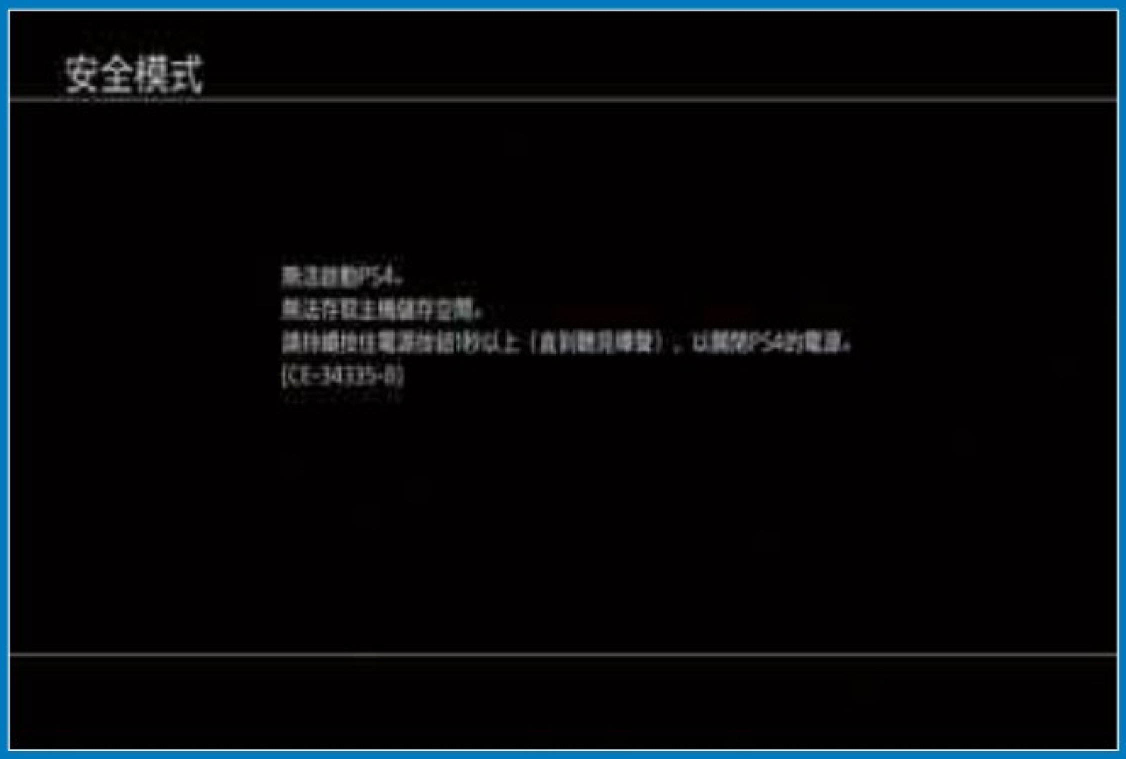
C. 高性能升级方案：1T 固态硬盘

由于技术上的先天优势，固态硬盘有着远超机械硬盘和混合硬盘的读取写入速度，因此对 PS4 的开机速度、游戏读取写入速度等，都会有相当不错的提升。不过目前固态硬盘的价格仍然不够友好，尤其是容量较大的产品，远未达到普通玩家能够接受的水平，比如 1TB 的售价最低也需要 2000 元人民币以上，性价比实在太低。而且 PS4 的硬盘接口规范为 SATA 3Gpbs，并未达到固态硬盘的 SATA 6Gbps，因此也无法发挥出固态硬盘的全部实力。

当然，如果你要追求最高的性能，并且不缺钱，那么固态硬盘依然是最好的选择。

Q&A

Q1：为何我插入新硬盘后，准备更新系统时提示错误呢。



A1：出现这种错误提示是因为 PS4 未能正确识别装有更新文件的 U 盘，可以尝试以下操作：

1. 重新插拔 U 盘
2. 确认更新文件的路径无误，为 PS4 → UPDATE
3. 确认 U 盘格式为 FAT32
4. 删除 U 盘中除了更新文件以外的文件
5. 尝试更换其他 U 盘进行操作

Q2：我可否直接将原硬盘内容直接拷贝到新硬盘中?

A2：官方并未提供这样的功能，我们也无法通过复制粘贴这样的常规手段转移原硬盘中的内容。原有的游戏需要玩家重新下载，存档可以通过 PSN+ 服务或是 U 盘进行转移，截图和视频等只能利用 U 盘转移。具体可参考前文中“资料备份”部分。

Q3：换下来的原硬盘再装回去的话，需要重新格式化吗?

A3：不需要，换下来的旧硬盘如果没做过任何更改，换回去后即可正常开机，原有数据亦不会丢失。

Q4：换下来的旧硬盘如何再利用?

A4：如果你确定已经不再需要原硬盘中的内容，那么可以购买一个 2.5 寸的移动硬盘盒，将旧硬盘装入后连上电脑进行格式化，之后就可以当成一个普通的 500G 移动硬盘来使用了。

Q5：2TB 的容量也无法满足我的需求，能不能升级更大的容量。

A5：由于目前市面上销售的 2.5 寸硬盘最大为 2TB，想要通过内置的方式得到更大的容量，只能等待今后硬盘厂商们推出更大容量的产品了。

不过，在今年的 CES2015 展会上，第三方厂商 Nyko 公布了一款 PS4 专用的硬盘扩展外设，虽然尺寸较大，但整体风格倒也和主机本身相得益彰，最重要的是它能够容纳 3.5 英寸的硬盘，可以轻松突破 2TB 上限，有大容量需求的玩家可以持续关注。

Q6：我不想更换内置硬盘，能否通过 USB 连接外置硬盘?

A6：不能，PS4 目前还不支持将外置硬盘用于游戏数据的储存，只能期待索尼在今后的系统更新中带来这一功能。

Xbox One 篇

和 PS4 一样，Xbox One 也内置了 500G 的硬盘，但不同的是微软不允许玩家自行更换硬盘。虽然已经有人研究出方法并给出了相应的软件工具，但由于涉及到相对复杂的拆机，且会影响到机器保修，因此这里便不向大家介绍更换内置硬盘的方法了，有需要的玩家可以从网上搜索相关教程。

虽然不允许更换硬盘，但微软并未忘记玩家对大容量存储的需求，在去年的系统更新中，Xbox One 已经能够支持通过 USB 接口外接硬盘来扩展容量，步骤也非常简单，下面便为大家详细介绍。

准备工作

USB3.0 接口的硬盘，尺寸不限，容量必须大于 256GB

硬盘选择

由于采用了外置 USB 连接的方案，Xbox One 的硬盘选择范围很广，无论尺寸、无论容量、无论机械固态还是混合，只要是 USB3.0 接口并大于 256G 的硬盘均可采用，玩家甚至可以将闲置的，或是从旧电脑上淘汰下来的硬盘装上硬盘盒后，让它在 Xbox One 上继续发光发热。因此这里便不作具体的推荐了，大家可以从自身的实际情况和需求出发进行选择，以下几点建议供大家参考：

1. 由于 Xbox One 内置的是 5400 转的硬盘，速度和性能都很一般。玩家可以选择换上 7200 转或更高的机械硬盘、混合硬盘或是固态硬盘。相比内置硬盘，反而是外置硬盘在游戏的载入速度等方面，会有不小的提升。

2. 由于 USB 接口本身的速度限制，更换为固态硬盘的意义不大。

3.USB 接口供电能力有限，一般情况下，2.5 英寸移动硬盘是不需要额外供电的，但使用 3.5 英寸硬盘时则必须连上外部电源，否则将无法识别。

扩容步骤

STEP.1

将移动硬盘连接至电脑，确认硬盘只有一个分区，如果有多个分区请使用 Windows 系统自带的磁盘工具将其合并，并将硬盘格式化为 NTFS 格式。

STEP.2

Xbox One 开机后，将准备好的硬盘插入 Xbox One 主机的 USB3.0 接口，机身侧面或是机身背面的接口均可。由于侧面接口比较方便用于连接手柄，因此笔者建议使用机身背面的接口。

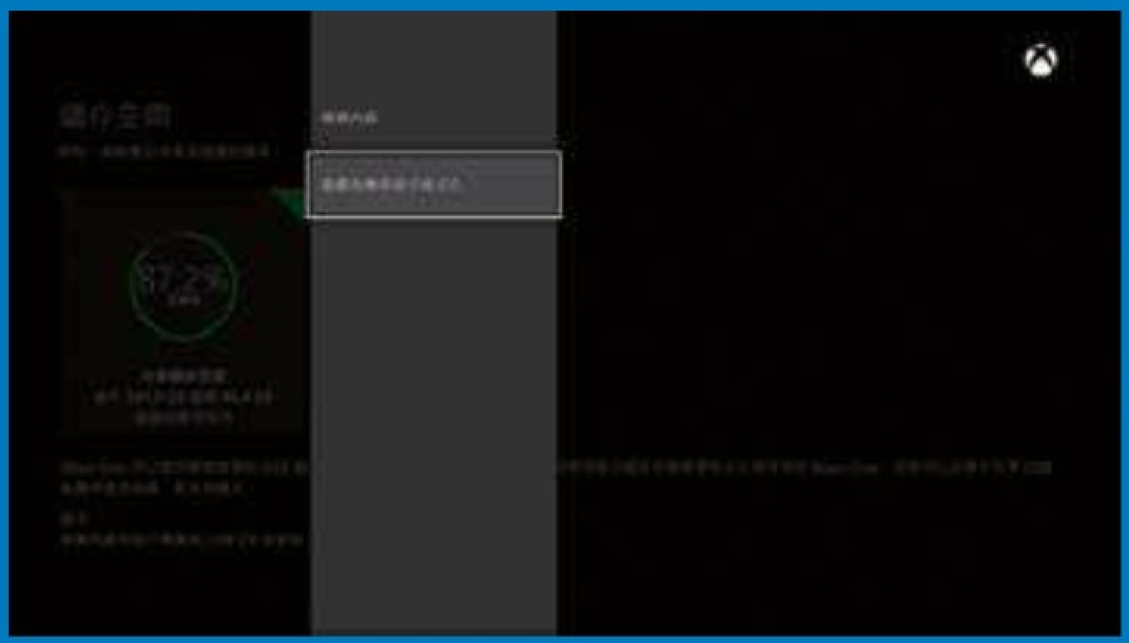
STEP.3

第一次插入新硬盘时，系统会自动提示玩家是否要格式化储存设置。如果没有没有自动弹出提示,那么玩家可以到“设定”→“系统”→“管理储存空间”中查看“外部储存空间”(如果未能识别的话可以尝试重新插拔硬盘)，此时的外接硬盘只能用于存放音乐影片等媒体文件，想要存放游戏数据还需进行格式化。

▲确认Xbox One是否已经正确识别出外接硬盘

STEP.4

将光标移至“外部储存空间”，按 MENU 键选择“游戏和应用程式格式化”，接着设定你想要的装置名称，确认后外置硬盘便可以被识别为游戏数据储存设备了。此时系统将提示你是否将外置硬盘设定为默认储存空间，选择“将此设为预设”的话今后游戏及应用程序的数据便会直接下载至外置硬盘中，选择“保留原本的位置”则仍然使用内置硬盘，当然之后玩家也可以在系统设置中自由切换储存位置。



▲确认“格式化储存装置”

▲选择“游戏和应用程式格式化”

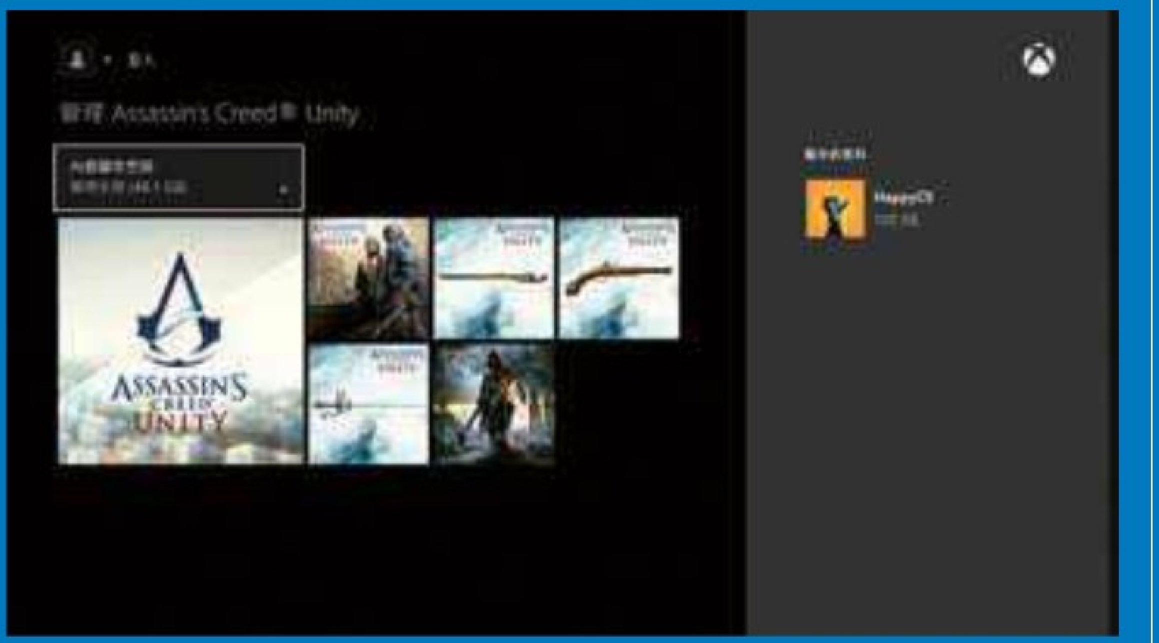
▲设定外部储存装置的名称

▲选择默认的储存设备

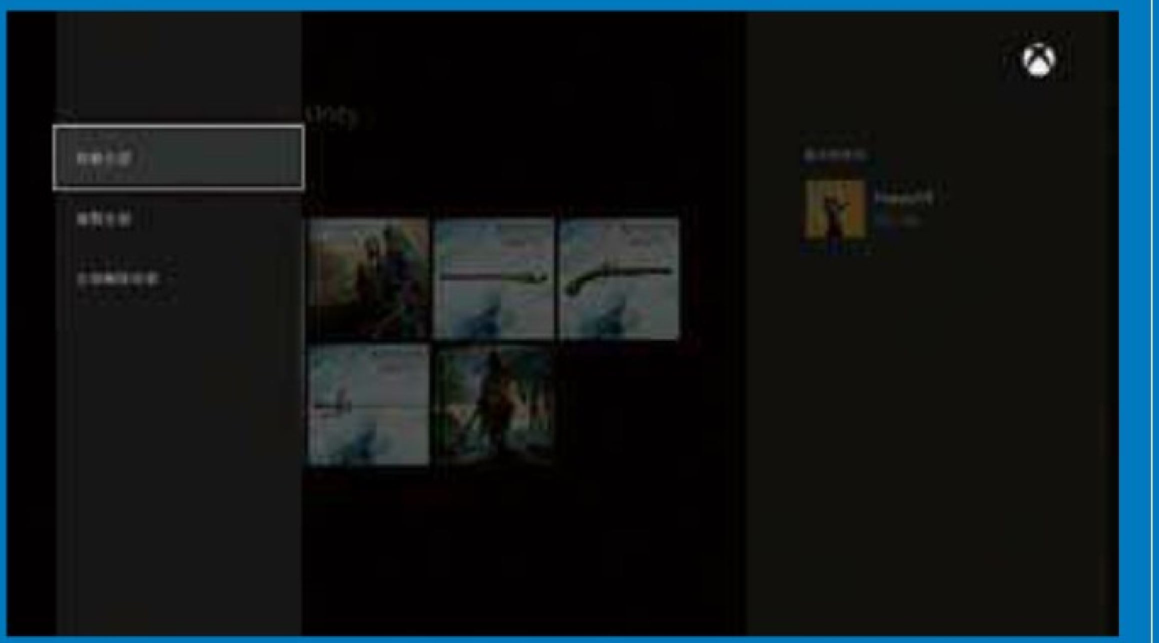
▲格式化完成后，外置硬盘显示为“游戏和应用程式”

STEP.5

除了选择默认的储存位置外，玩家还可以在多个硬盘间自由移动游戏和应用程序的数据，具体操作为选择某个硬盘后，按 MENU 键选择“检视内容”，查看硬盘中的所有数据。接着对想要移动的游戏数据按 MENU 键选择“管理游戏”，便可以将其复制或是移动到另一个硬盘中，不过对于容量较大的游戏，移动所需的时间也会变长，在移动过程中务必要耐心等待。



▲选择某个游戏



▲选择移动或是复制

▲确认移动到另一个硬盘中

Q&A

Q1：Xbox One 支持外接几个硬盘，最多支持多大的容量？

A1：Xbox One 一共有 3 个 USB 接口，官方允许最多同时使用其中两个接口连接硬盘，因此最多只能同时连接两块硬盘，最大支持容量在可购买到的消费级领域内，没有限制。顺便一提，目前普通消费者可以购买到单块容量为 6T 的 3.5 英寸硬盘。

Q2：我的硬盘在 Xbox One 上设定好之后，插回电脑还可以用吗？

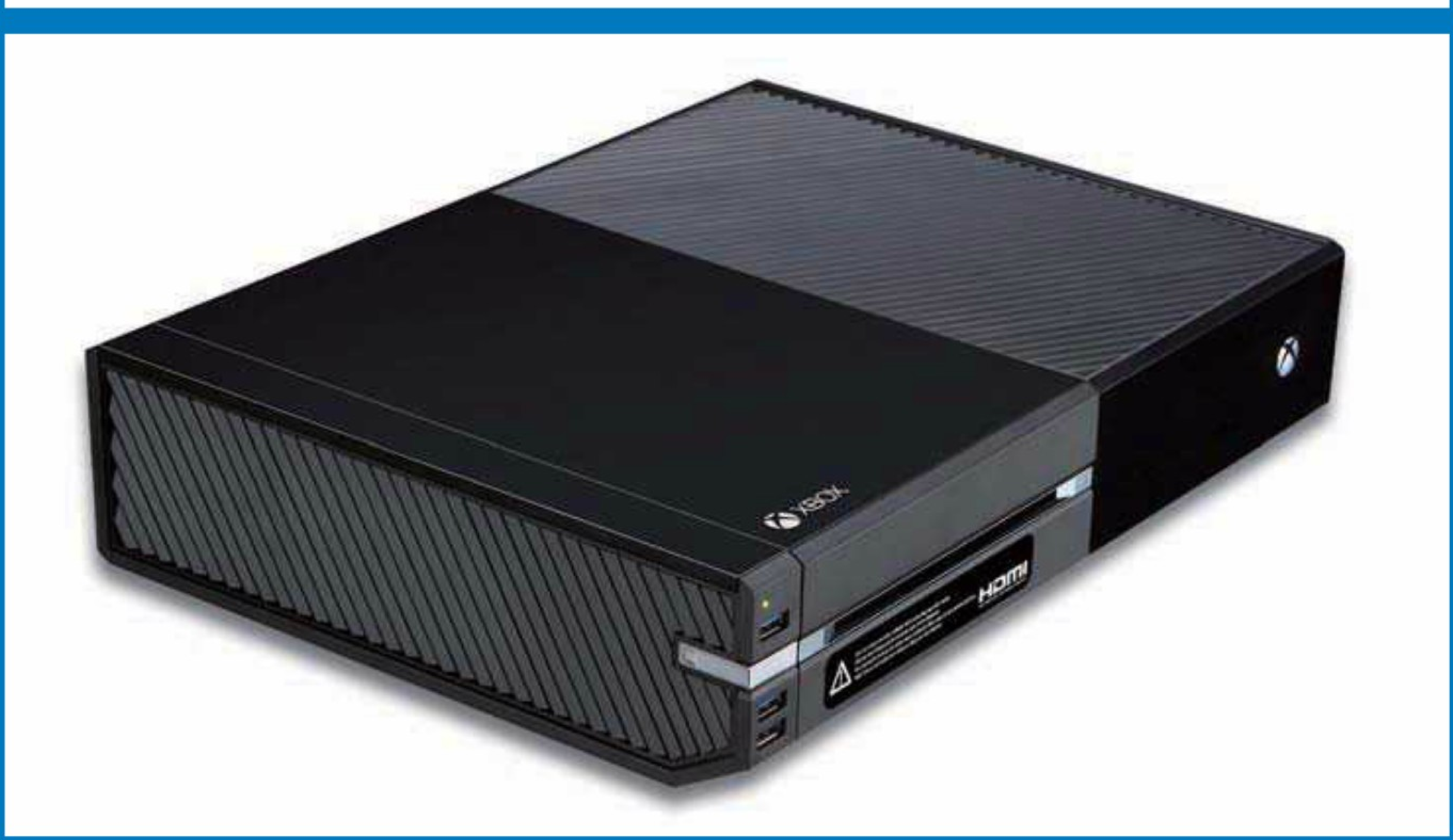
A2：在 Xbox One 上格式化后的硬盘，即会变为专用格式，再插回电脑上是无法正常识别和使用的，除非在电脑上再次格式化。

如果你确实有在 Xbox One 和 PC 上切换使用的需求，那么可以尝试使用 Xbox One External Storage Device Converter 这款工具，这样外置硬盘便可以在电脑和 Xbox One 的格式间来回切换，并且不会丢失数据。不过要提醒大家的是，这款工具并非由微软官方提供，而是个人自制的，如果硬盘内有重要资料请谨慎使用。

Q3：外接硬盘太不美观了，有没有办法像 PS4 那样内置呢？

A3：微软不允许玩家自行更换 Xbox One 内置硬盘，虽然通过拆机手段可以达成，但会失去保修，过程也比较麻烦，因此并不推荐。

如果想要比较美观的解决方案，可以考虑 Collective Minds 2.5–Inch Hard Drive Enclosure and 3–Front USB 3.0 Ports Media Hub 这款第三方外设，它可以接入机器侧面的 USB 接口，并完全贴合机身，从外观上看几乎与主机本身融为一体。这款外设不仅提供了一个 2.5 英寸的硬盘扩展空间，还增加了三个 USB3.0 接口，玩家可以将扩展硬盘藏在其中。这款外设的官方售价为 39.99 美元，约合 240 元人民币。价格还算合理，尤其适合外观党。



Q4：Xbox One 对外接硬盘的保护如何？会不会影响硬盘寿命？

A4：Xbox One 采用自动休眠机制，外接硬盘不工作时会自动进入休眠状态，因此大可不必担心硬盘的寿命问题。

正当防卫3

次世代 专辑 VOL.1 NEXT GEN SPECIAL

-特别策划-

原力的消亡与觉醒
——《星球大战》次世代六年征程

夺宝奇兵的继承者们

-软硬兼施-

2015年春季购机风向标

次世代主机
大容量解决方案

-独占强作-

光环 士官长合集

教团1886

猎天使魔女2

-跨界特攻-

泯灭之光

进化

真·三国无双7 帝国

生化危机HD 重制版

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

次世代专辑光盘定价：38.00元

本手册随盘附赠不能单独销售